女の子のカラダの
描き方
キャラ骨と肉感をつかんで
セクシーな女の子を描く
林晃(Go office)

女の子のカラダの描き方

キャラ骨と肉感をつかんで
セクシーな女の子を描く

林 晃 (Go office)

はじめに

女の子のカラダは柔らかい肉に覆われているので、曲線を主体に描かれます。でも肉感の柔らかさは、身体の表面に現れる鎖骨や関節部の「硬い骨の表現」のコントラストによって引き立てられ、キャラの存在感や魅力が生まれます。

「肉感」を生み出す要素

1. カラダのアウトラインをつくり出す「肉の起伏」表現
   …おもに曲線的な線を用います。
2. 首もとの鎖骨や手足の関節表現
   …おもに直線的な線を用います。

「肉」だけで
描くとかえって
硬いよ♪

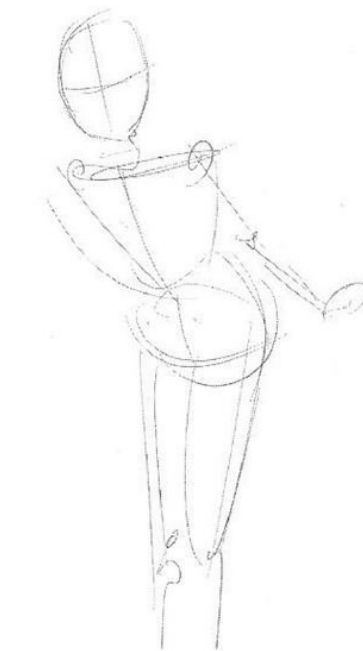
「キャラ骨」

人体の骨構造をもとにしたもので、可動部と硬さや立体を理解するためのモデルです。

これが
私の骨！

骨表現のない場合

鎖骨とヒジ、ヒザの関節表現をしない場合。アウトラインは「女の子のカラダ」ですが、プラスチックやビニールなどの「硬い素材」で形だけつくられた印象になり、肌の柔らかさが遠のきます。

作画手順の中の「骨」と「肉」

アタリ。描きたいイメージ（ポーズ）を大づかみに描きます。姿勢を主体にしたもので、「全体のイメージ」（シルエット）を最初に描きます。この段階で背骨や肩、関節などの位置がざっくり描き込まれることもあります。

ラフ。アタリの上にヘアスタイルやポーズのイメージを大づかみに描くもので、作画技法上は文字通り「肉づけ」という言葉が用いられることもあります。

※アタリからラフへ進むことや、最初からラフや、表情を描き込みながら進めることもあります。作画経験や描くものの難易度で手順は変わります。

目次

第３章　肉感が女の子キャラの柔らかさのかなめ　73

第４章　骨の描写と肉感を使いこなそう　115

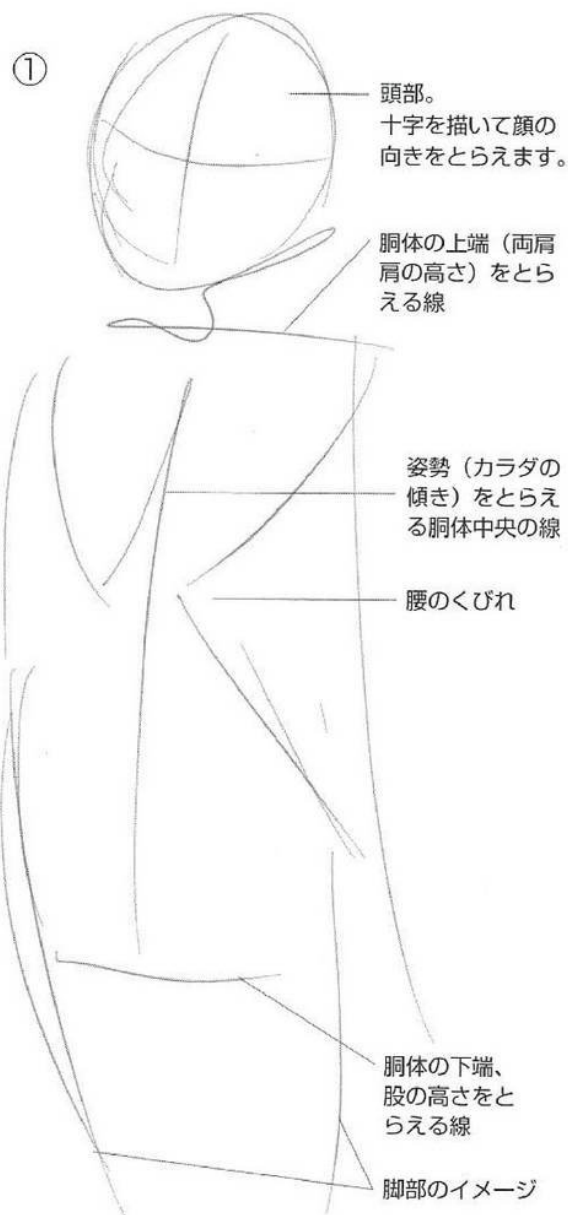
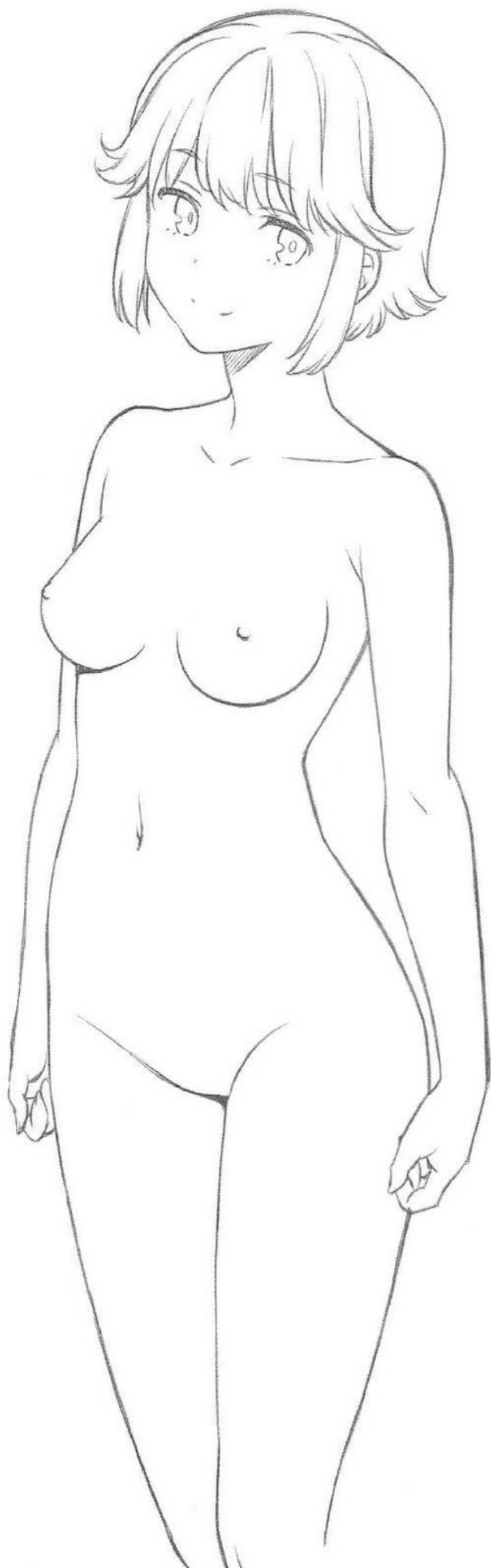
第５章　顔の作画

頭がい骨・顔パーツ・髪・口の構造・デザイン　141

第１章

キャラクターの 骨格と筋肉をつかむ

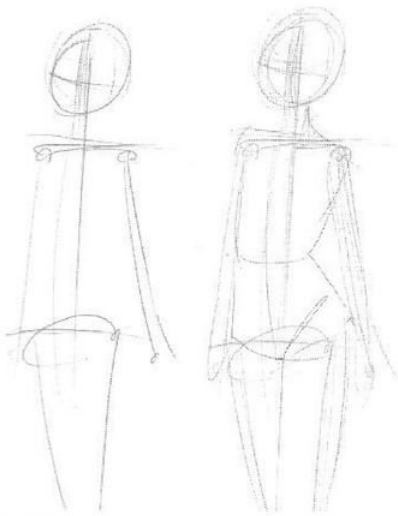
キャラの作画に見る骨と肉

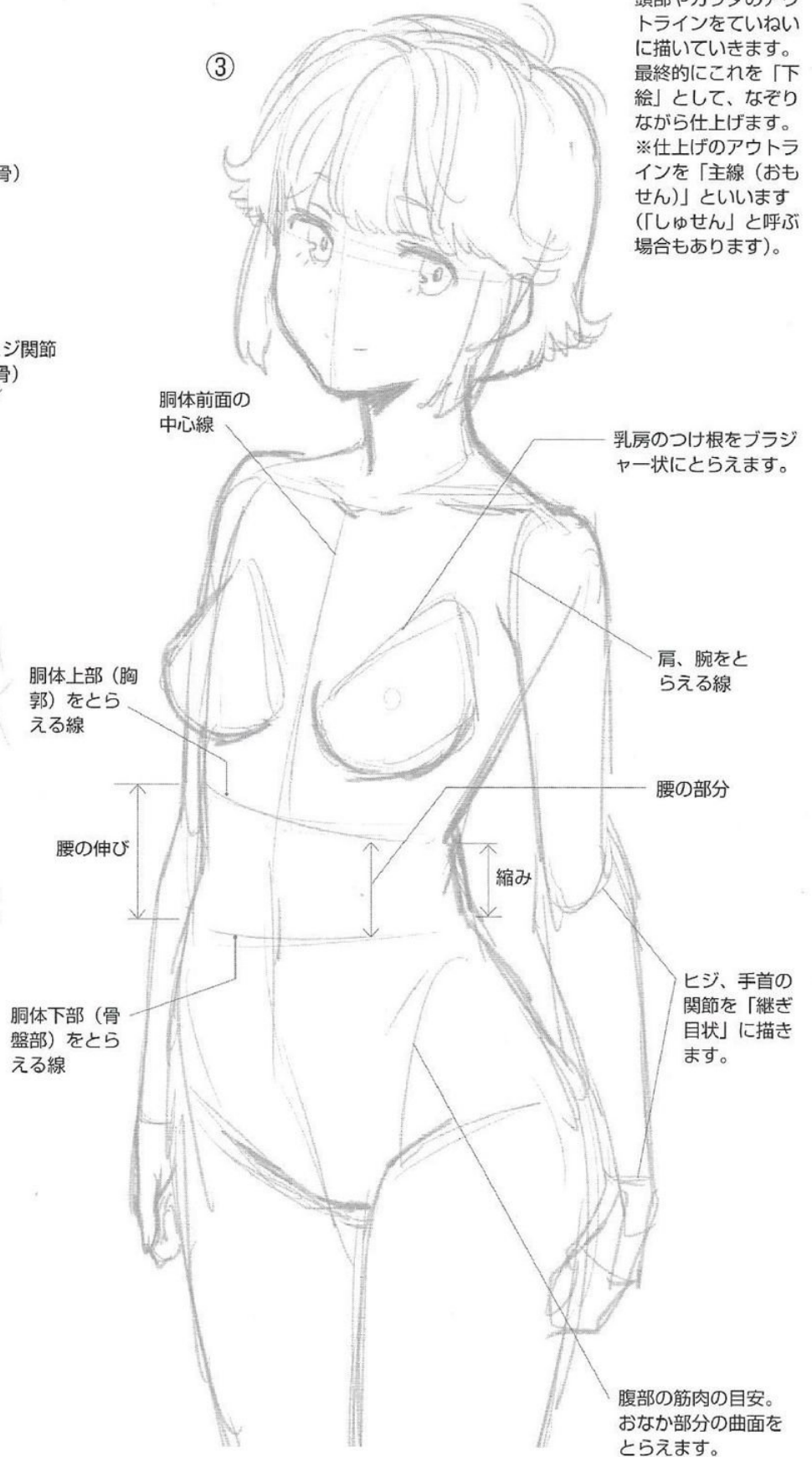
作画は完成イメージ（描きたいもの）をごく簡単な線で描くことからはじめます。「アタリ」や「ラフ」といわれるシンプルな絵ですが、作画に慣れた人のアタリやラフには、そこに骨格や肉の意識が含まれています。

描きはじめ…アタリの状態

シルエットをアタリとして描き出す手法です。出来上がりの姿勢、腕や脚のイメージ、顔の向きを大づかみに描きます。

補助線・アタリ線の意味と作画ポイント

ラフ

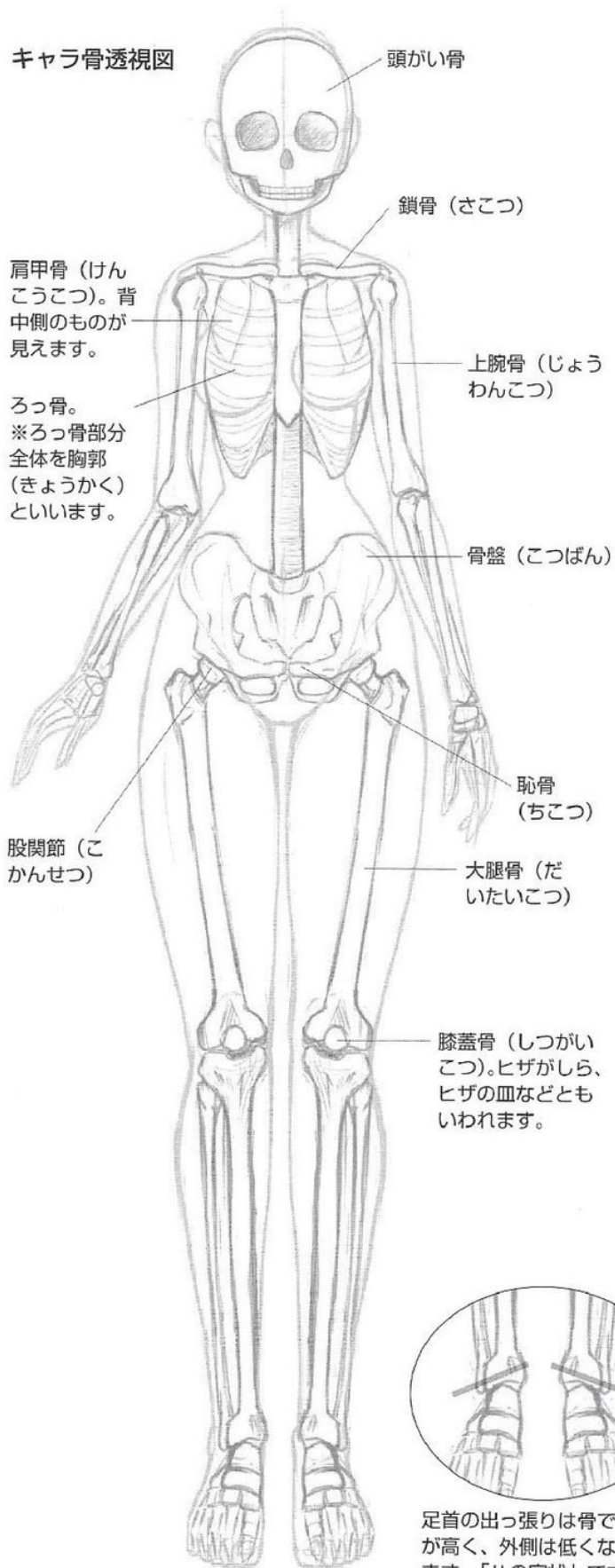
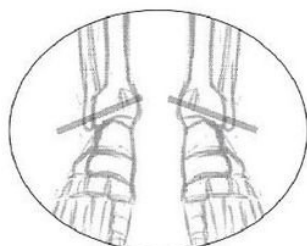
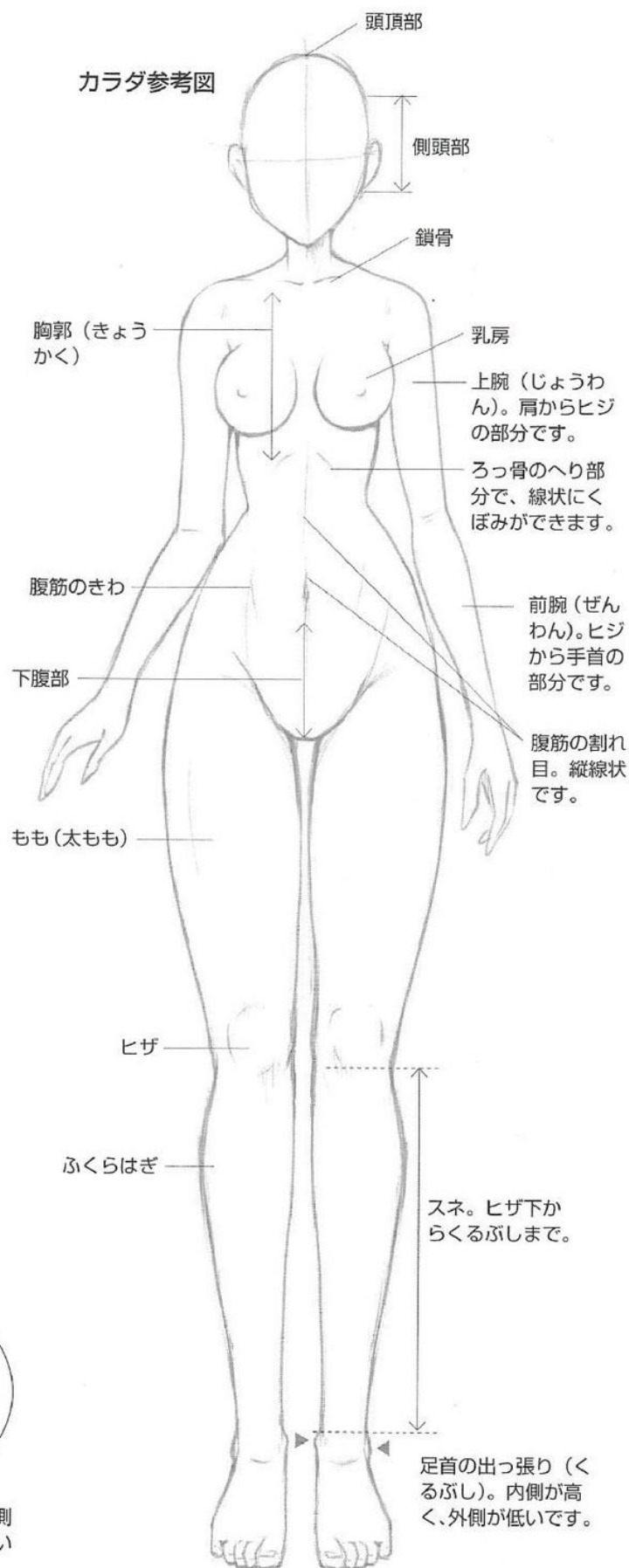
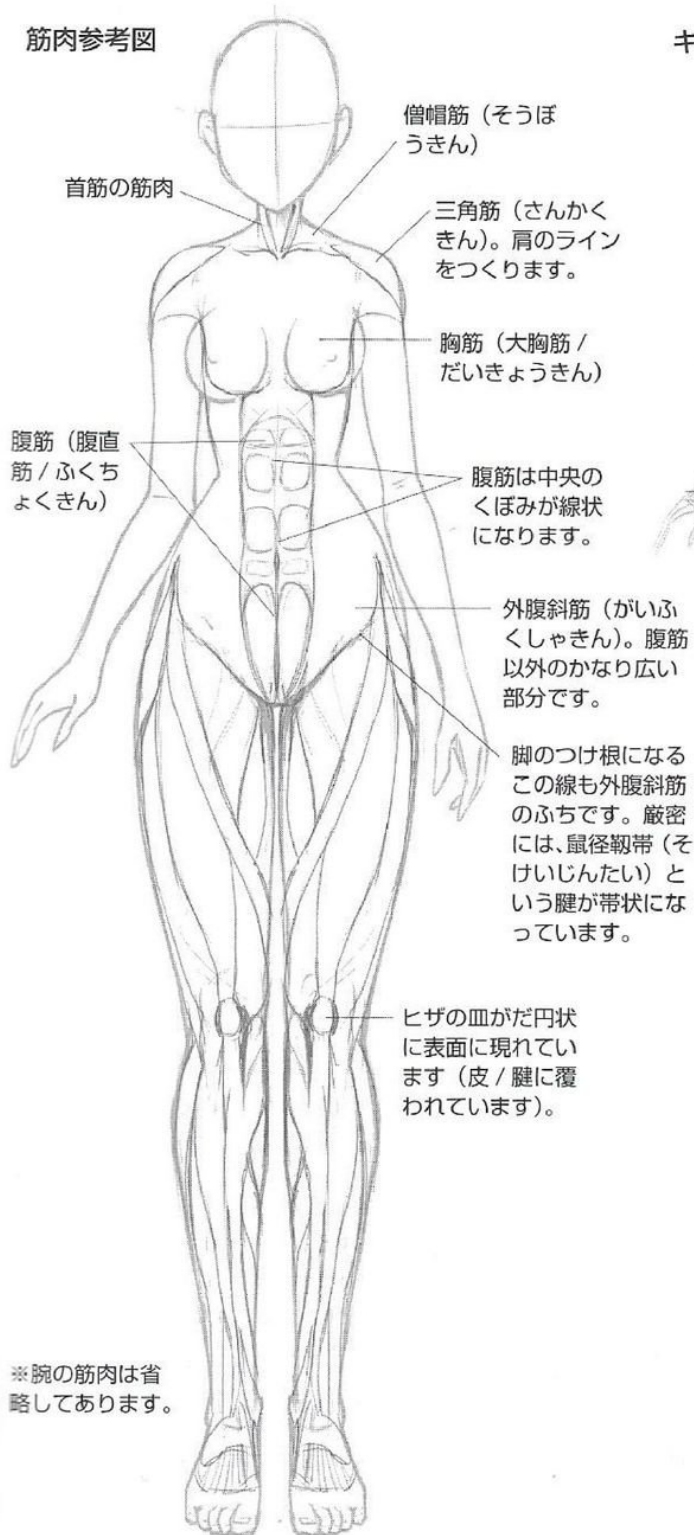
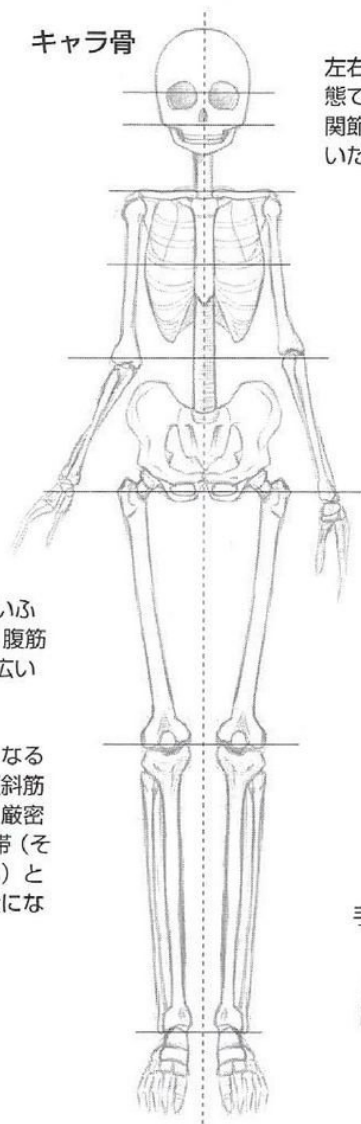
ラフに作画を進めます。「肉づけ」の作業で、カラダのイメージをはっきりさせます。髪の毛のシルエット（全体のイメージ）も大づかみに描き込みます。

☆参考☆

骨格を主体にアタリを描いて進める場合。頭部、中心線、肩や股位置をとり、手足も棒状です。肉づけをしていく進め方は同じですが、味気ないので多少作画慣れしないと難しいかもしれません。写真など、資料を見ながら描くときに適した手法です。

- **補助線**…パーツの位置やサイズをとらえる目安の線。
- **アタリ線**…おもにパーツの形をとらえる線。
- **主線（おもせん）**… 本番の線。アタリ線や補助線に対して、「キメ」や「確定」などの意味で引く線で、「太い線」や「しっかりした線」が多いです。

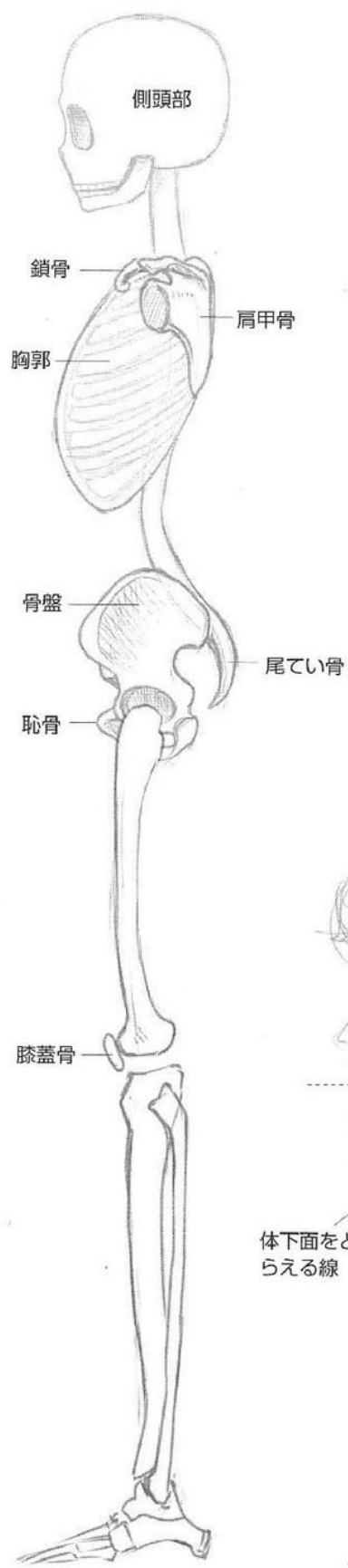
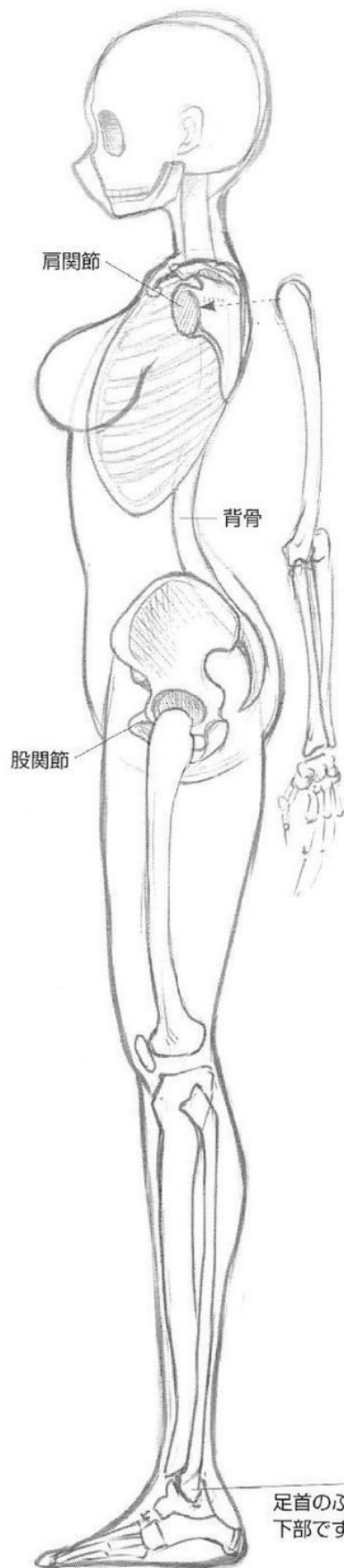
全身の骨と筋肉

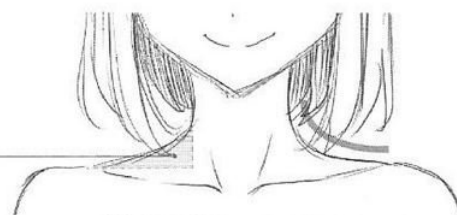
作画に関わる骨や筋肉など、代表的な部分の形と名称を見てみましょう。

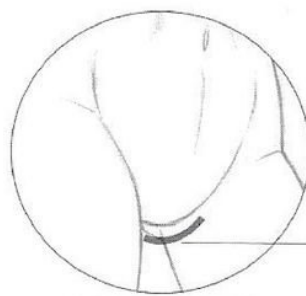
正面

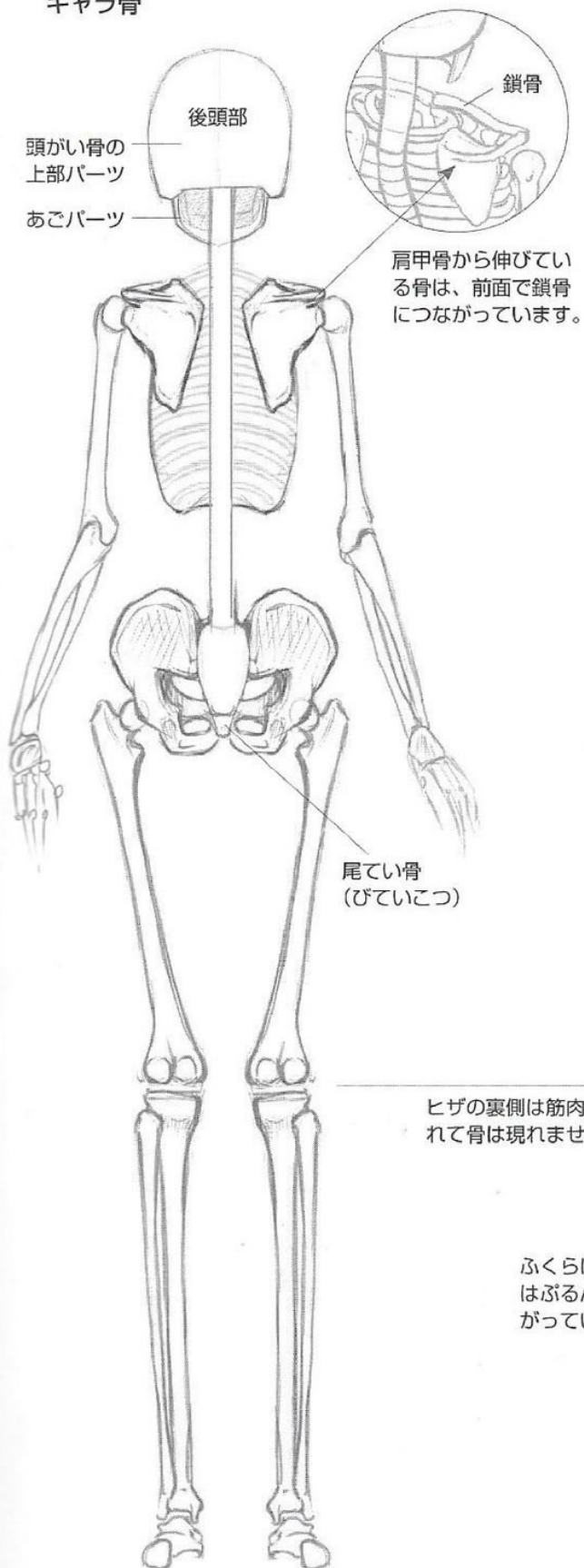
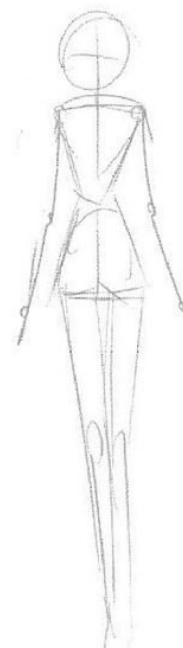
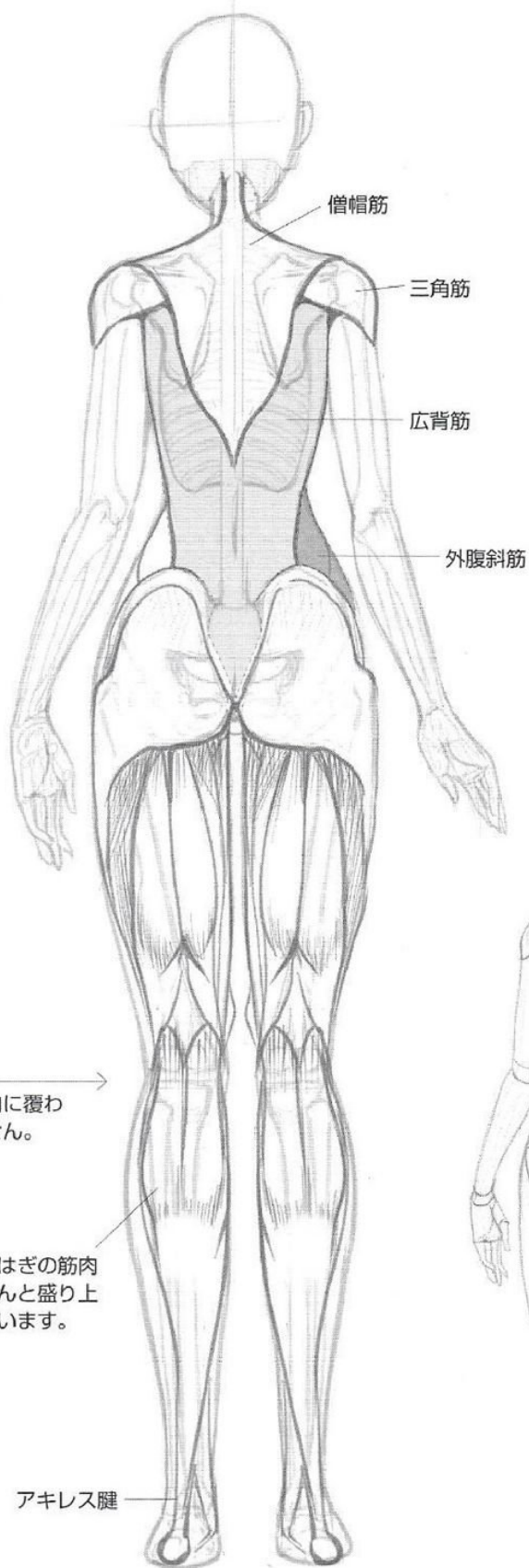
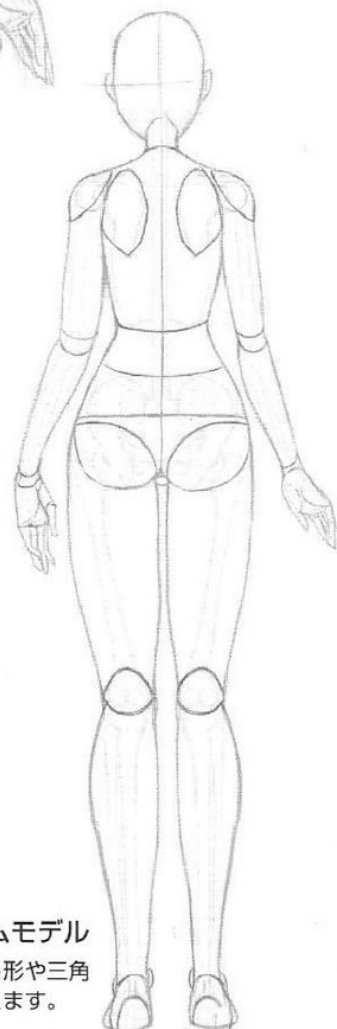
カラダの表面の表現に関わる骨…鎖骨、ヒザ、足首
肉のポイント…乳房、おなか

筋肉参考図
僧帽筋（そうぼうきん）
首筋の筋肉
三角筋（さんかくきん）。肩のラインをつくります。
胸筋（大胸筋 / だいきょうきん）
腹筋（腹直筋 / ふくちょくきん）
腹筋は中央のくぼみが線状になります。
外腹斜筋（がいふくしゃきん）。腹筋以外のかなり広い部分です。
脚のつけ根になるこの線も外腹斜筋のふちです。厳密には、鼠径靭帯（そけいじんたい）という腱が帯状になっています。
ヒザの皿がだ円状に表面に現れています（皮 / 腱に覆われています）。
※腕の筋肉は省略してあります。
腹筋部分
下腹部の曲面を演出する線。外腹斜筋
腹筋の線を入れる場合
キャラ骨
左右対称です。まっすぐの状態では、左右の肩、ヒジ、股関節、ヒザ、足首などをつないだ線は平行になります。
まっすぐ立ったポーズのアタリ。関節は丸や区切り線などで表現します。
肩の関節の上に筋肉（三角筋）がかぶっています。
肩
胸郭
ヒジ
パンツライン
手首
お尻
ヒザ
足首
フォルムモデル
体全体をパーツに分けて関節（可動部）や腹筋部分などを単純化したもの。

横

カラダの表面の表現に関わる骨…鎖骨、肩甲骨、ヒジ、ヒザ
肉のポイント…乳房、おなか、お尻

アタリ。胴体を腰から上と下でブロック状にとらえます。

筋肉参考図
骨の上に筋肉を重ねたもの
三角筋
大胸筋
乳房は大胸筋
の上に乗って
います。
腹直筋
僧帽筋（そうぼ
うきん）。首から
背中まで覆って
います。
僧帽筋は首から肩に至るなめら
かなラインをつくります。
広背筋（こう
はいきん）
外腹斜筋
フォルム
モデル
肩関節
胸郭
腕がつく
場所
腰部
足首
かかと

後ろ

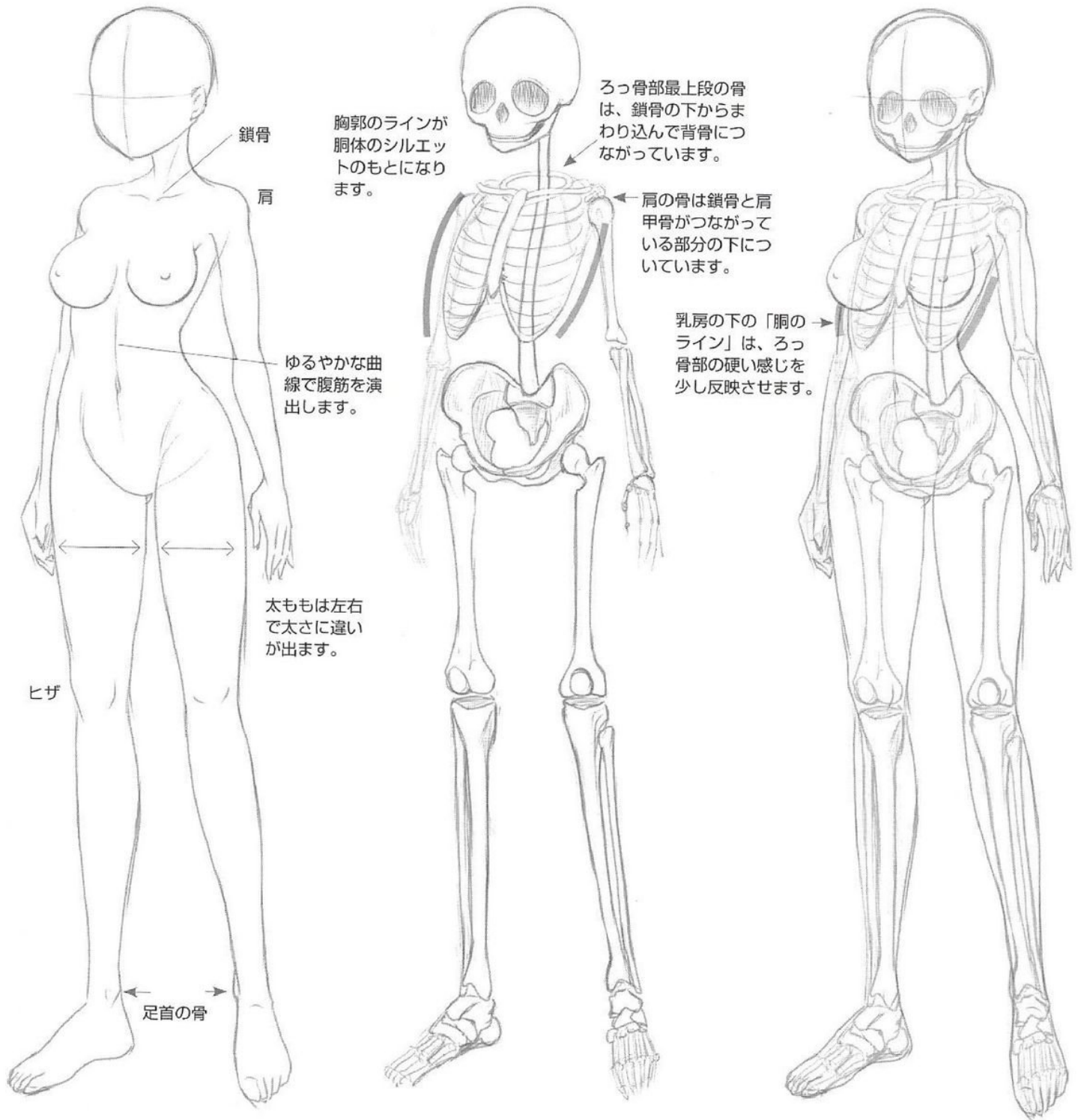
カラダの表面の表現に関わる骨…肩甲骨、ヒジ、骨盤
肉のポイント…お尻、ふくらはぎ

☆「腱（けん）」とは

筋肉と骨をつなぐ繊維のような束です。帯状だったり筒状だったりしていて、手の甲の筋やアキレス腱などが有名です。
骨や筋肉のほかに、この腱の形が見た目に現れる部位もあります。

キャラ骨
後頭部
頭がい骨の
上部パーツ
あごパーツ
鎖骨
肩甲骨から伸びている骨は、前面で鎖骨につながっています。
尾てい骨
（びていこつ）
筋肉参考図（骨の上に筋肉を重ねています）
僧帽筋
三角筋
広背筋
外腹斜筋
ヒザの裏側は筋肉に覆われて骨は現れません。
ふくらはぎの筋肉はぷるんと盛り上がっています。
アキレス腱
アタリ。背骨のラインをまっすぐとります。
フォルムモデル
肩甲骨はひし形や三角形状にとらえます。

立体感の出る斜め向き

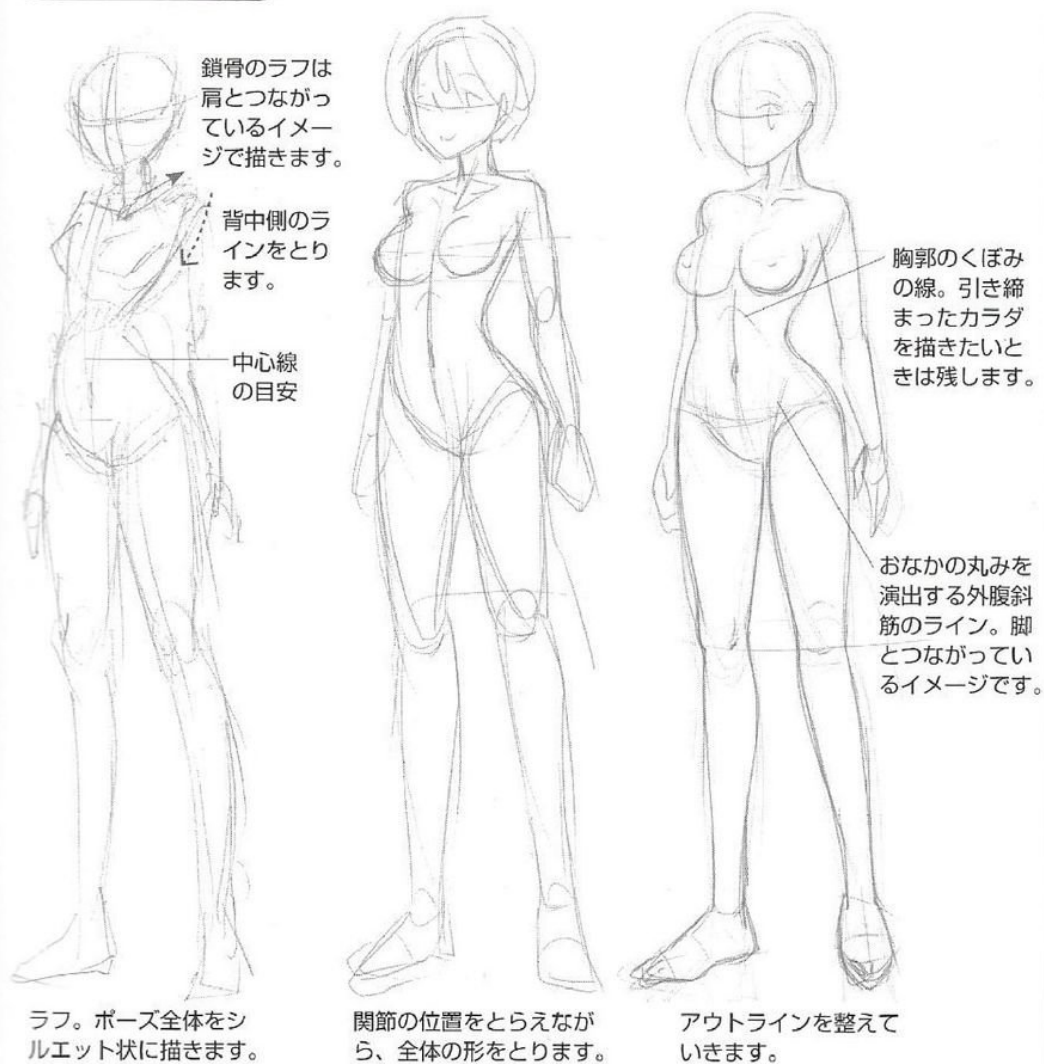
胴体の側面部が「奥行き」として見えるので、立体的になります。

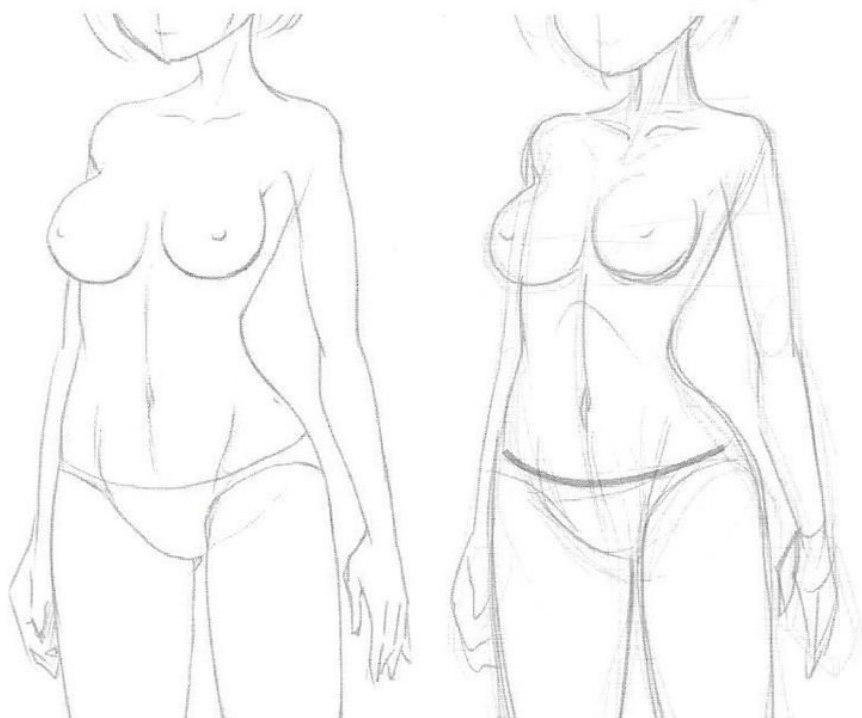
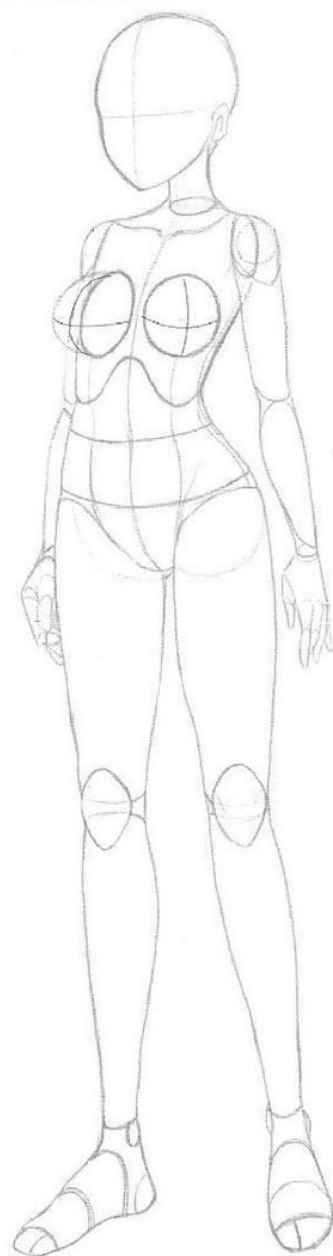
斜め前

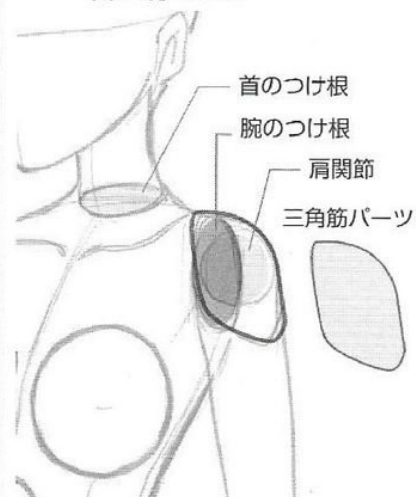
カラダの表面の表現に関わる骨……鎖骨、胸郭、ヒジ、ヒザ、足首
肉のポイント…肩、乳房、腹部、腰のくびれ、太もも

ポーズのシルエットをラフに描いて進める場合

ラフ。ポーズ全体をシルエット状に描きます。

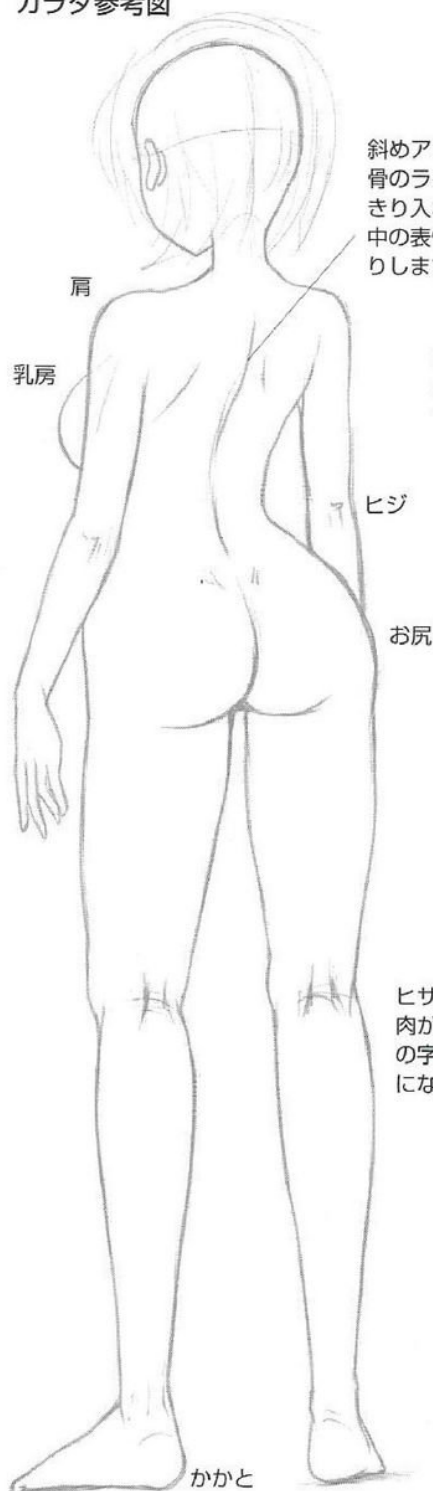
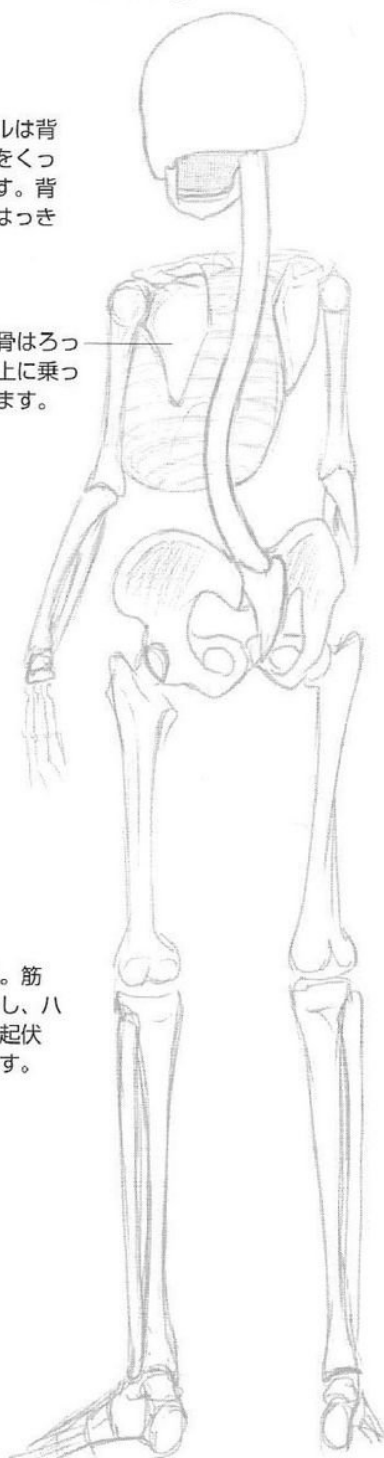
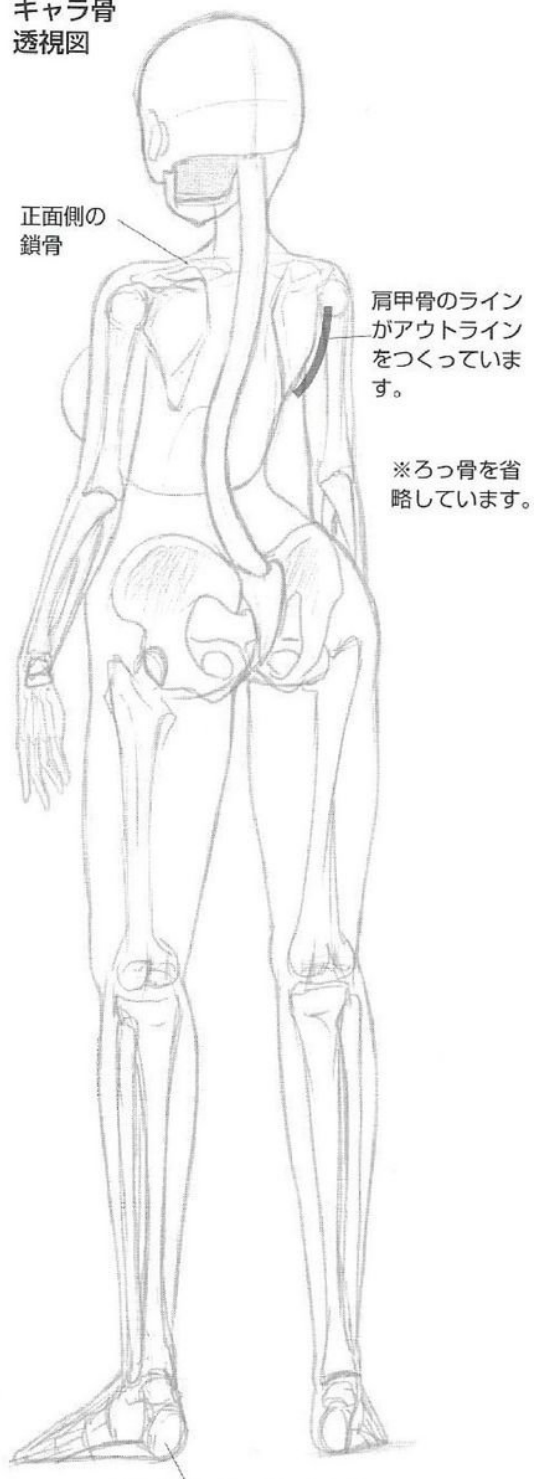
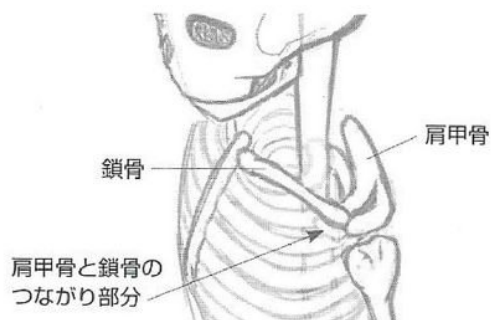
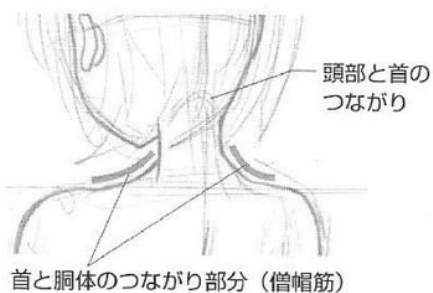
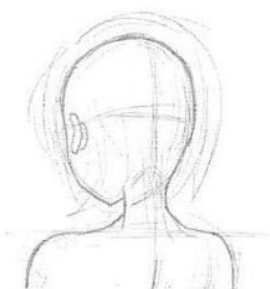
関節の位置をとらえながら、全体の形をとります。

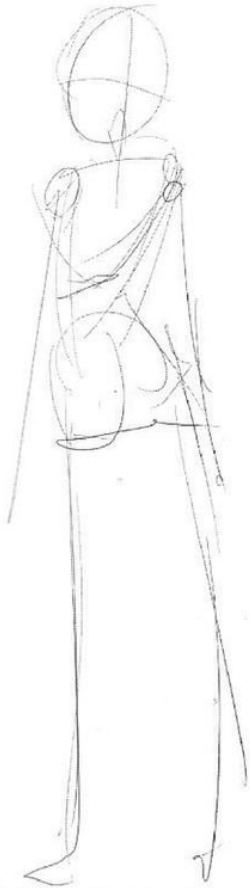
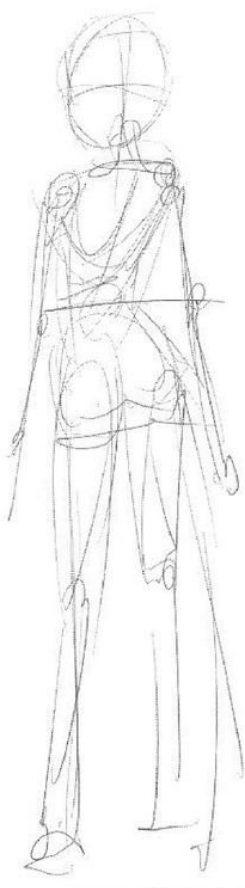
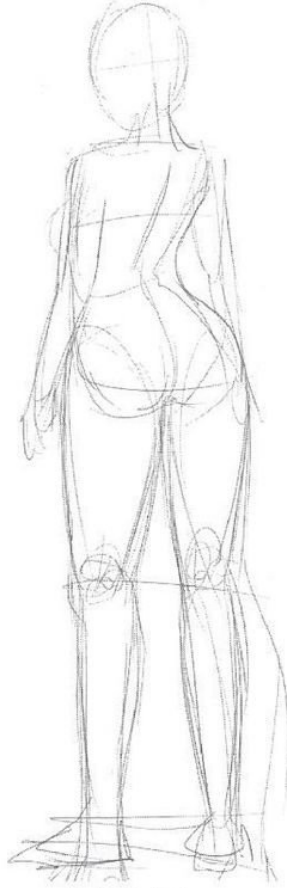
アウトラインを整えていきます。

フォルムモデル

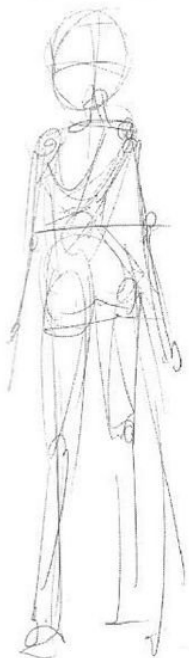
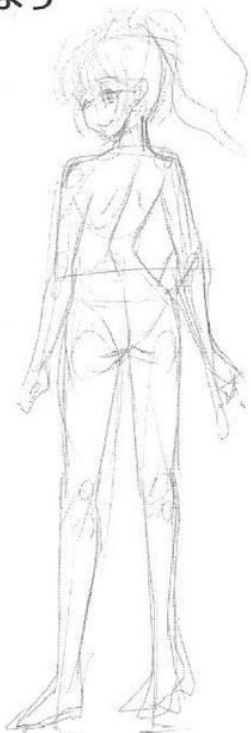
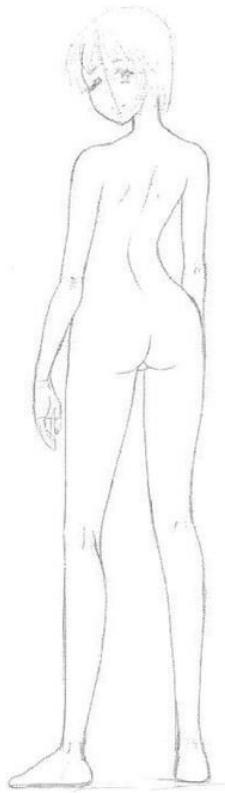
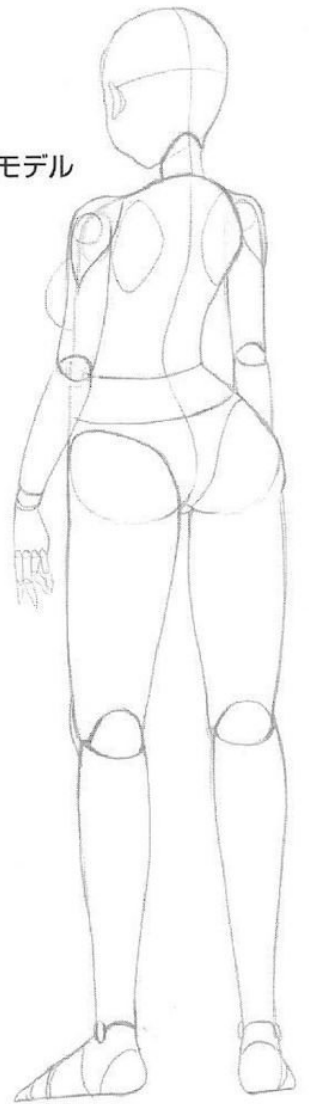
● パンツを描く場合

パンツのラインは下向きの曲線で描くことで、おなか、胴体の丸みが出ます。

ポイント

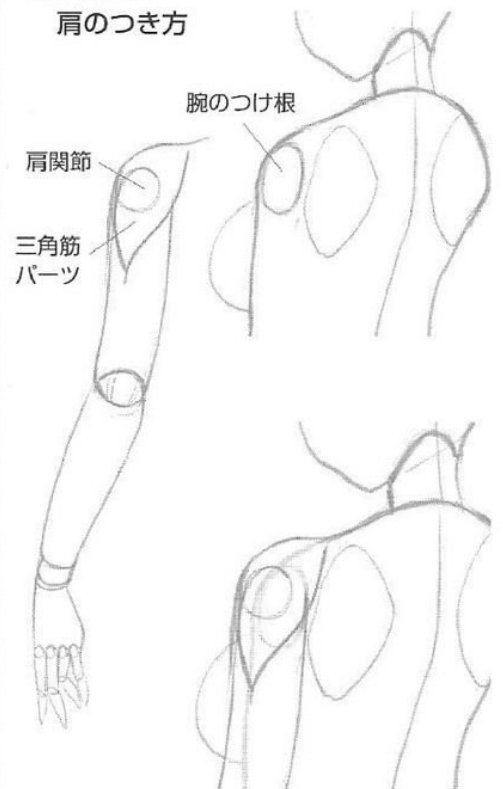
首と肩まわり

肩の丸みは三角筋がつくっています。

斜め後ろ

カラダの表面の表現に関わる骨…肩甲骨、背骨、ヒジ、かかと
肉のポイント…肩、乳房、お尻、ヒザの裏

作画手順

ポーズを記号的なアタリで描いて進める場合

アタリ。ポーズのイメージを簡単な図形と線で記号的に描きます。

ラフ。関節の位置をとらえながら、パーツの形をとります。

肉づけします。

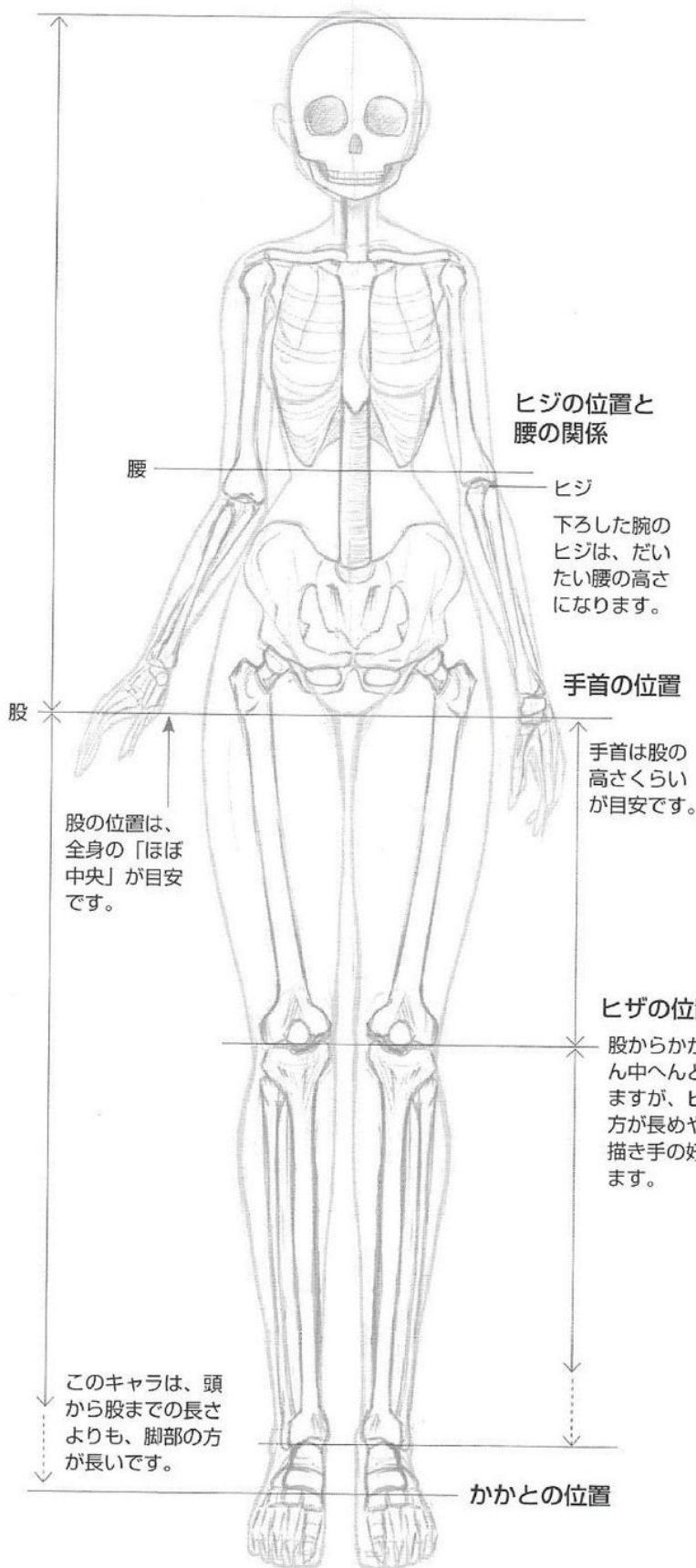
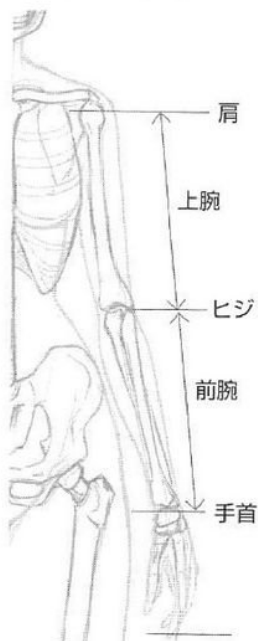
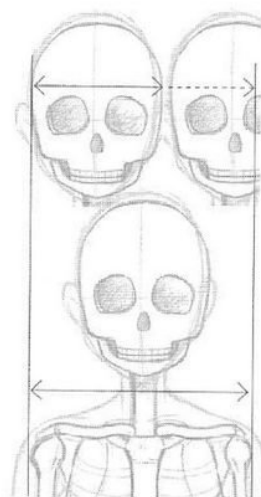
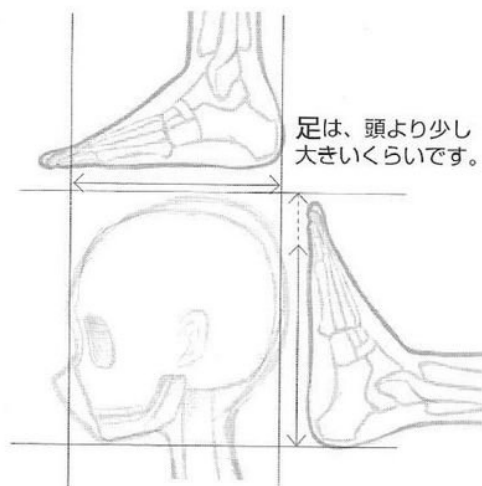
● スリム化してみよう

ラフは同じです。

肉づけの段階で、肩幅を狭く、手足の太さを細めにして、さらにラフを描き進めます。頭部は振り向いたものに変更しました。

アウトラインをしっかりした線で描いて完成させます。

ポイント

肩のつき方

腕に隠れて見えなくなる胴体と乳房を描いてから腕を描きます。

パーツの長さの目安と「頭身」

カラダの部位の長さについての目安と、「頭身」の考え方を見てみましょう。

パーツの長さ

キャラの個体差（デザイン）や描き手によって違いがありますが、伝統的に「人体の基本バランス」とされているものがあります。

頭身について

キャラの全身や腕や脚などのパーツの長さを、「頭の縦幅の長さ」でとらえます。「頭の大きさ」を基準にして長さをとらえる考え方を「頭身（とうしん）」といいます。

1

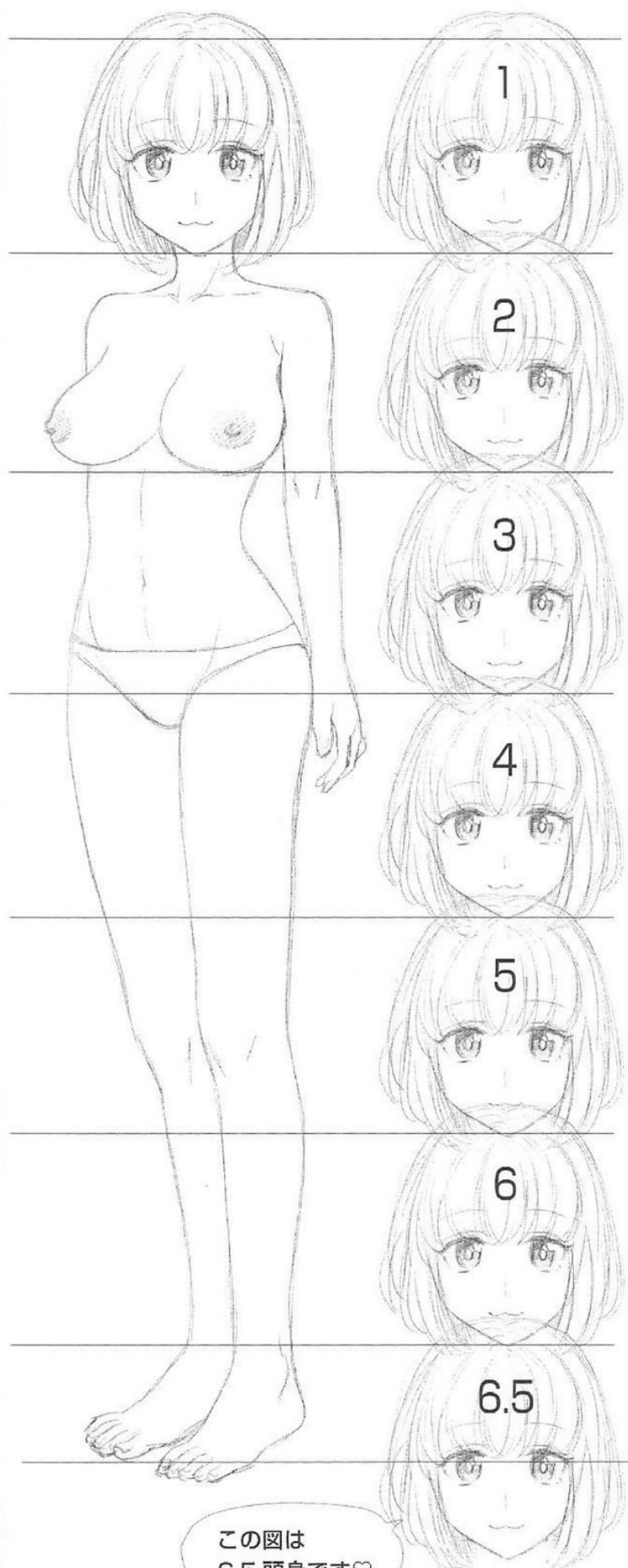
2

3

4

5

6

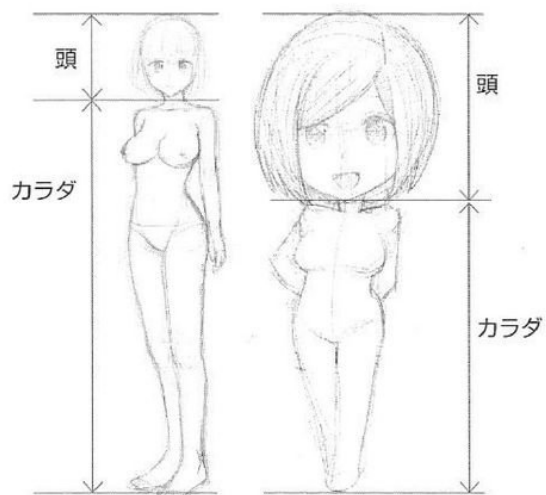
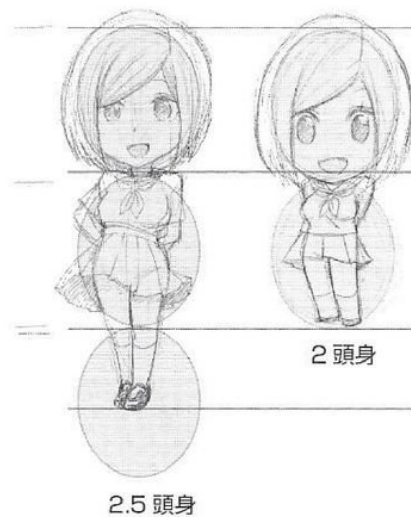
6.5

この図は
6.5 頭身です♡

代表的なチビキャラ

頭

カラダ

頭

カラダ

頭身が高いキャラ（7 頭身とか、8 頭身）は頭が小さく、頭身が低いキャラ（2 頭身とか 3 頭身）は頭が大きいです。

身長差と頭身

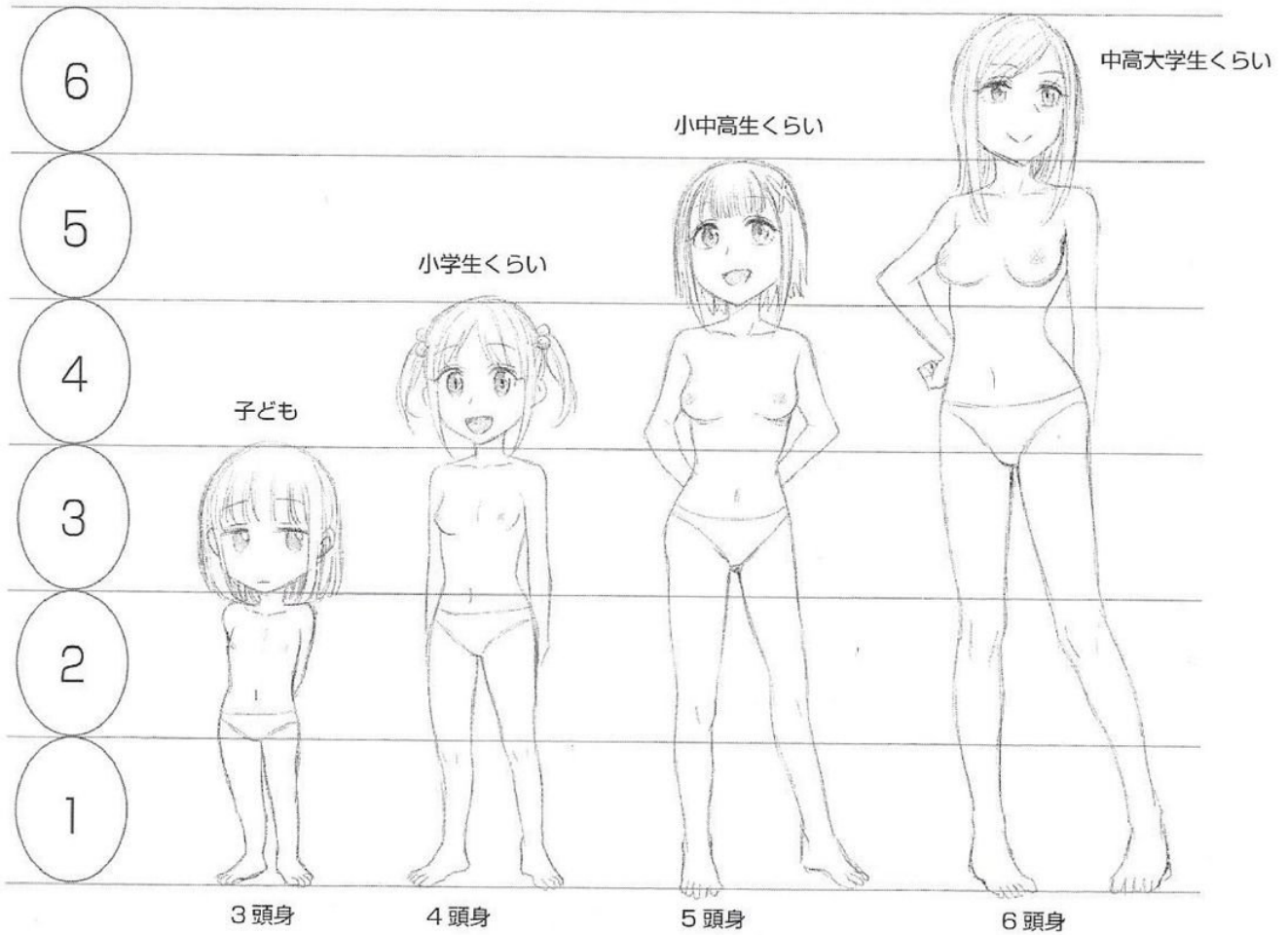
子どもっぽいキャラにしたいときは頭を大きめにして頭身を低くし、大人っぽいキャラにしたいときは頭を小さめにして頭身を高くします。

6
5
4
3
2
1

子ども
3頭身

小学生くらい
4頭身

小中高生くらい
5頭身

中高大学生くらい
6頭身

頭身が低い（頭・顔が大きい）と子どもっぽい印象になり、頭身を高くする（頭部や顔が小さい）と、大人っぽい印象のキャラになります。髪の毛の量でも頭の大きさの印象が変わります。ここでは頭の大きさをみなほぼ同じにして、カラダのサイズで描き分けています。

● 作画手順のポイント

大づかみに丸を描いて、頭、胴体、脚部の「長さ」をとらえて描きます。

1. 丸を描きます。

2. 足元を決めます。

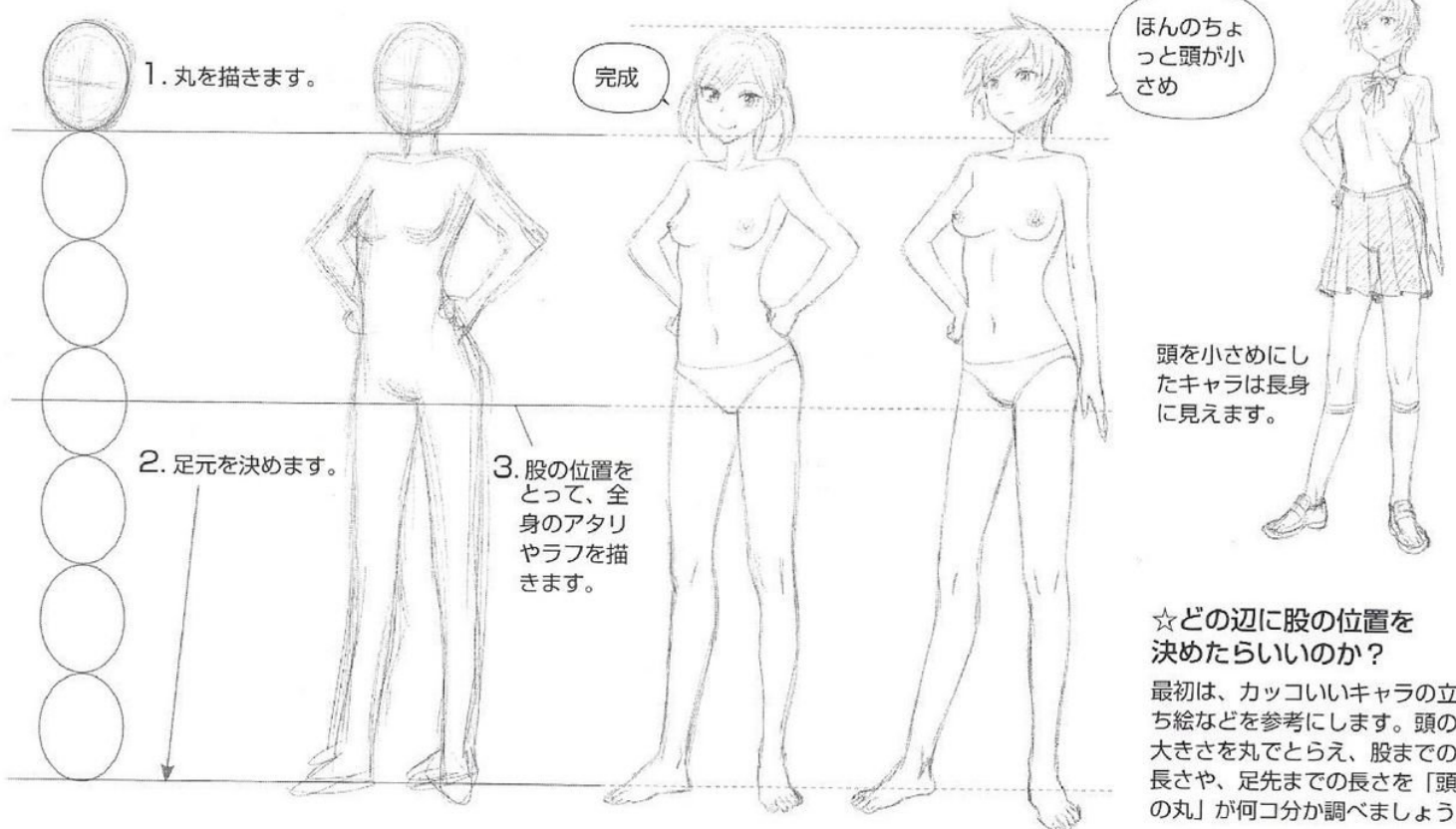
3. 股の位置をとって、全身のアタリやラフを描きます。

完成

ほんのちょっと頭が小さめ

頭を小さめにしたキャラは長身に見えます。

☆どの辺に股の位置を決めたらいいのか？

最初は、カッコいいキャラの立ち絵などを参考にします。頭の大きさを丸でとらえ、股までの長さや、足先までの長さを「頭の丸」が何コ分か調べましょう。

第2章

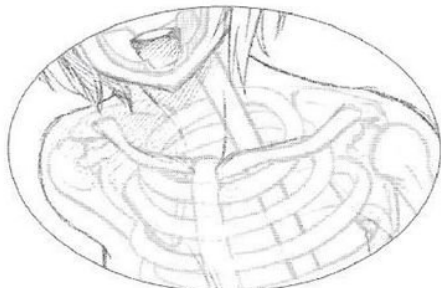
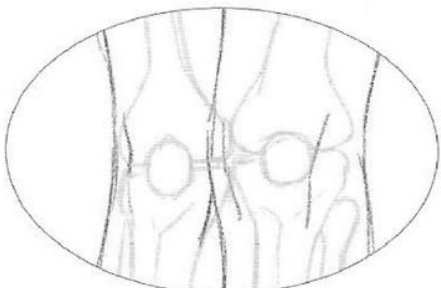
キャラ骨を意識した作画のコツ

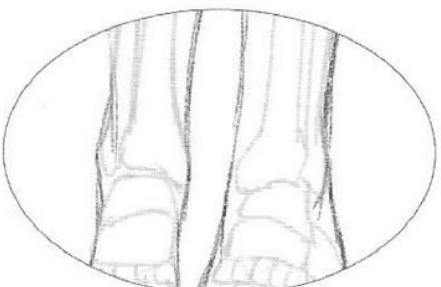
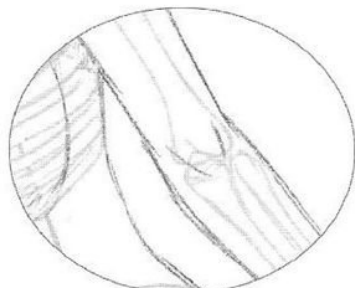
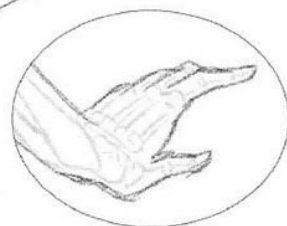
骨と関節　カラダの表に出る骨の線をとらえる作画

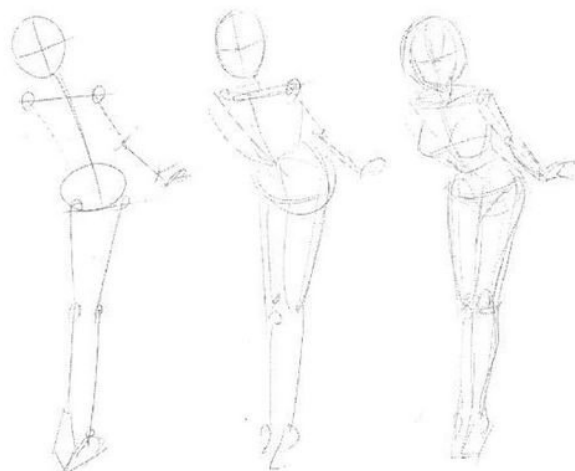
全身の作画の骨表現

● 正面側（通常アングル）

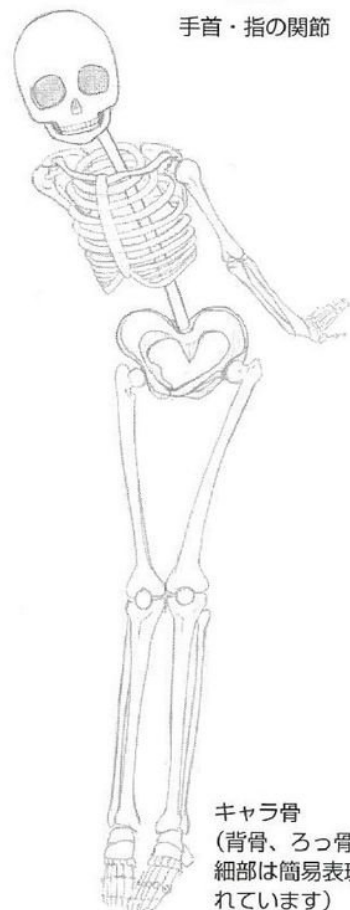
身体の表面に浮き出した骨の「固い線」とのコントラストで柔らかい肌・肉感が引き立ちます。作画の上でも骨は文字通り「骨格」です。胴体は鎖骨と肩甲骨、手足はヒジやヒザなどの関節部の骨表現を意識しましょう。

鎖骨

ヒジの関節

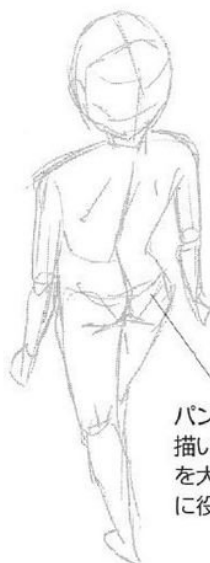
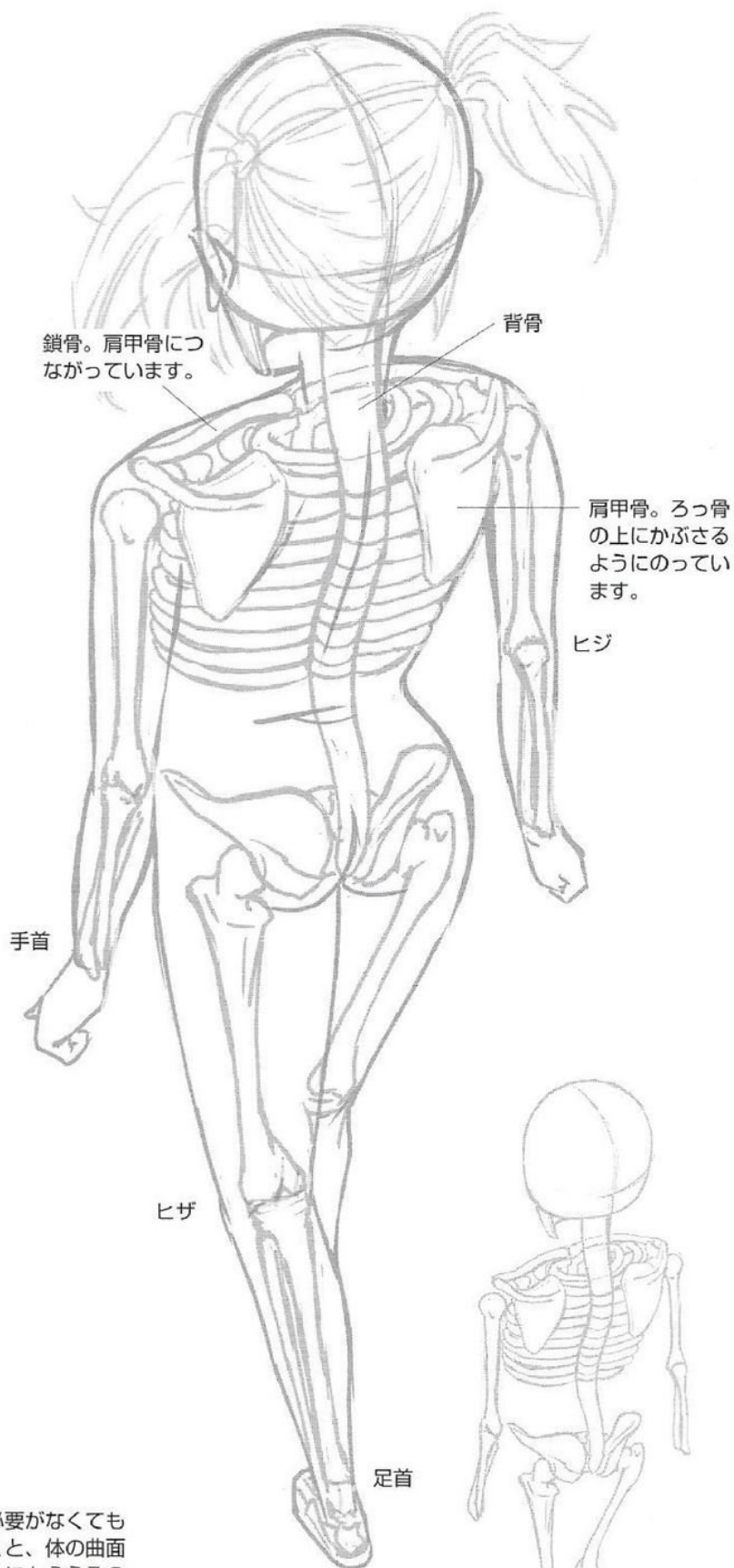
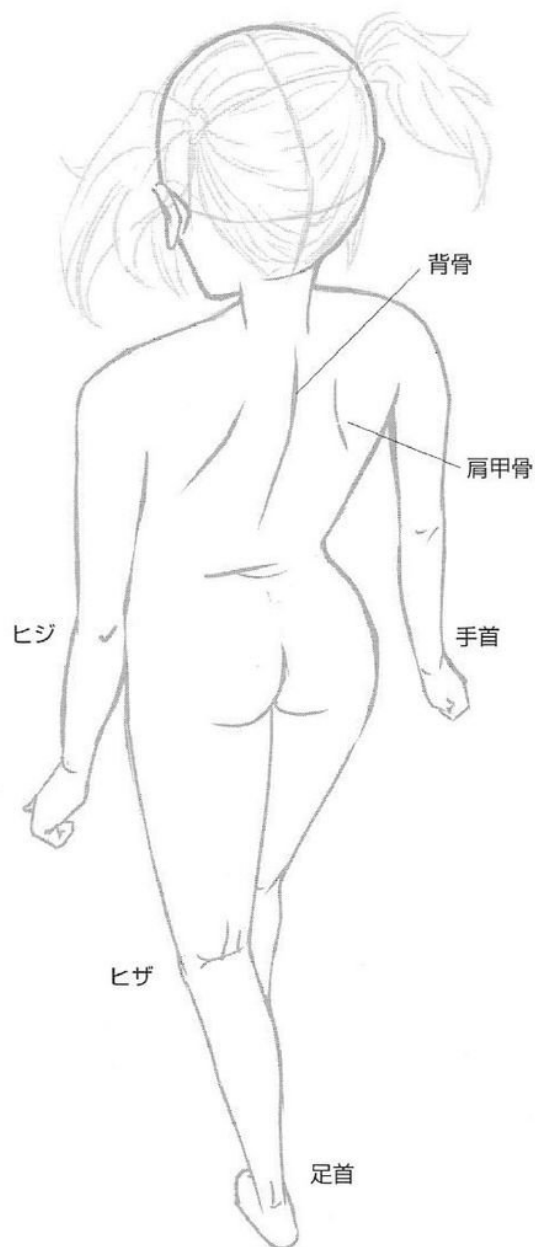
ヒザの関節

手首・指の関節

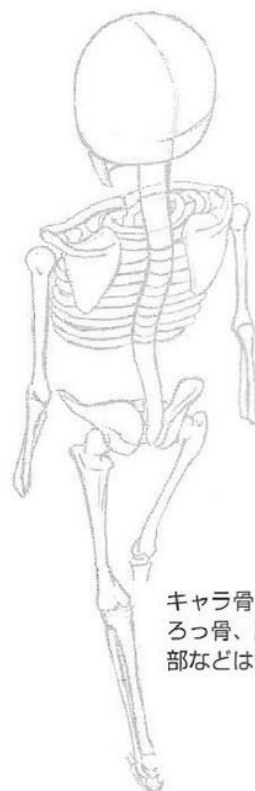
足首の関節

作画手順上のアタリ。「骨組み」です。

肉づけ

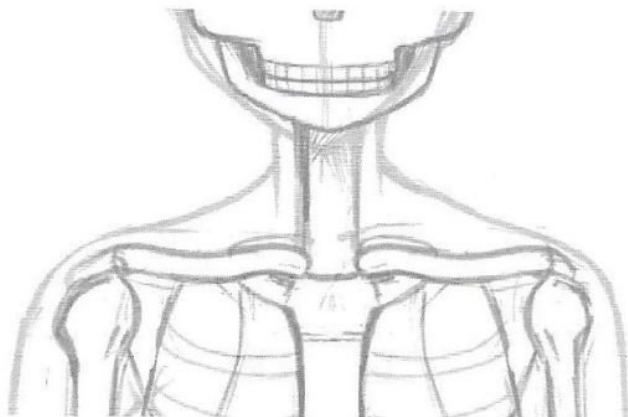
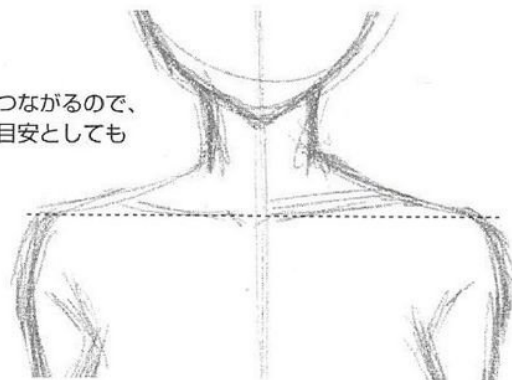
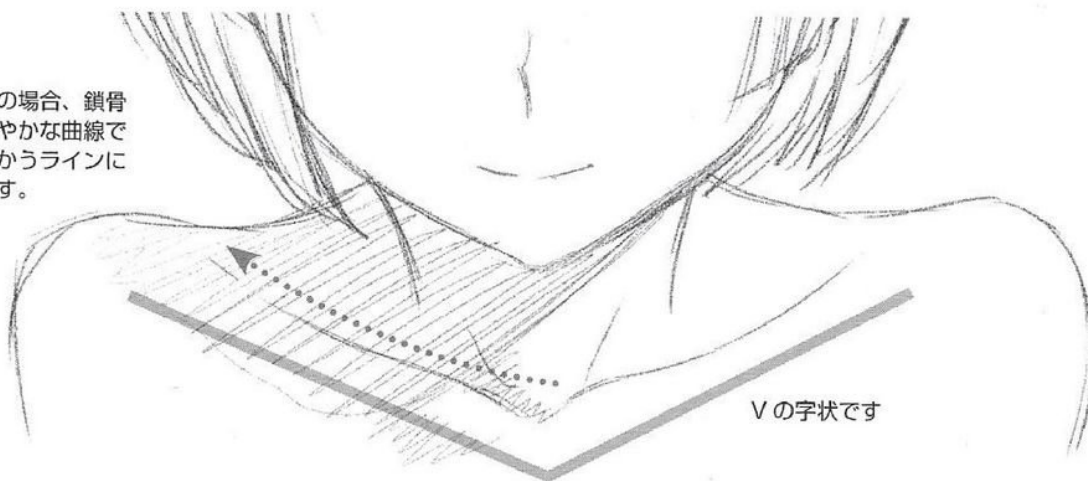
最初からシルエットで描く場合でも、関節を意識して描きます。

キャラ骨
（背骨、ろっ骨や細部は簡易表現されています）

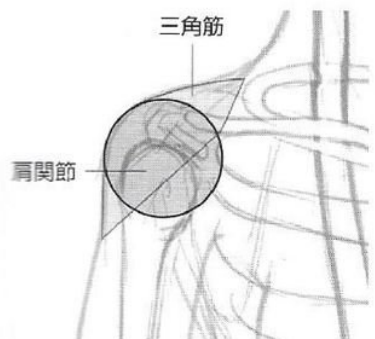
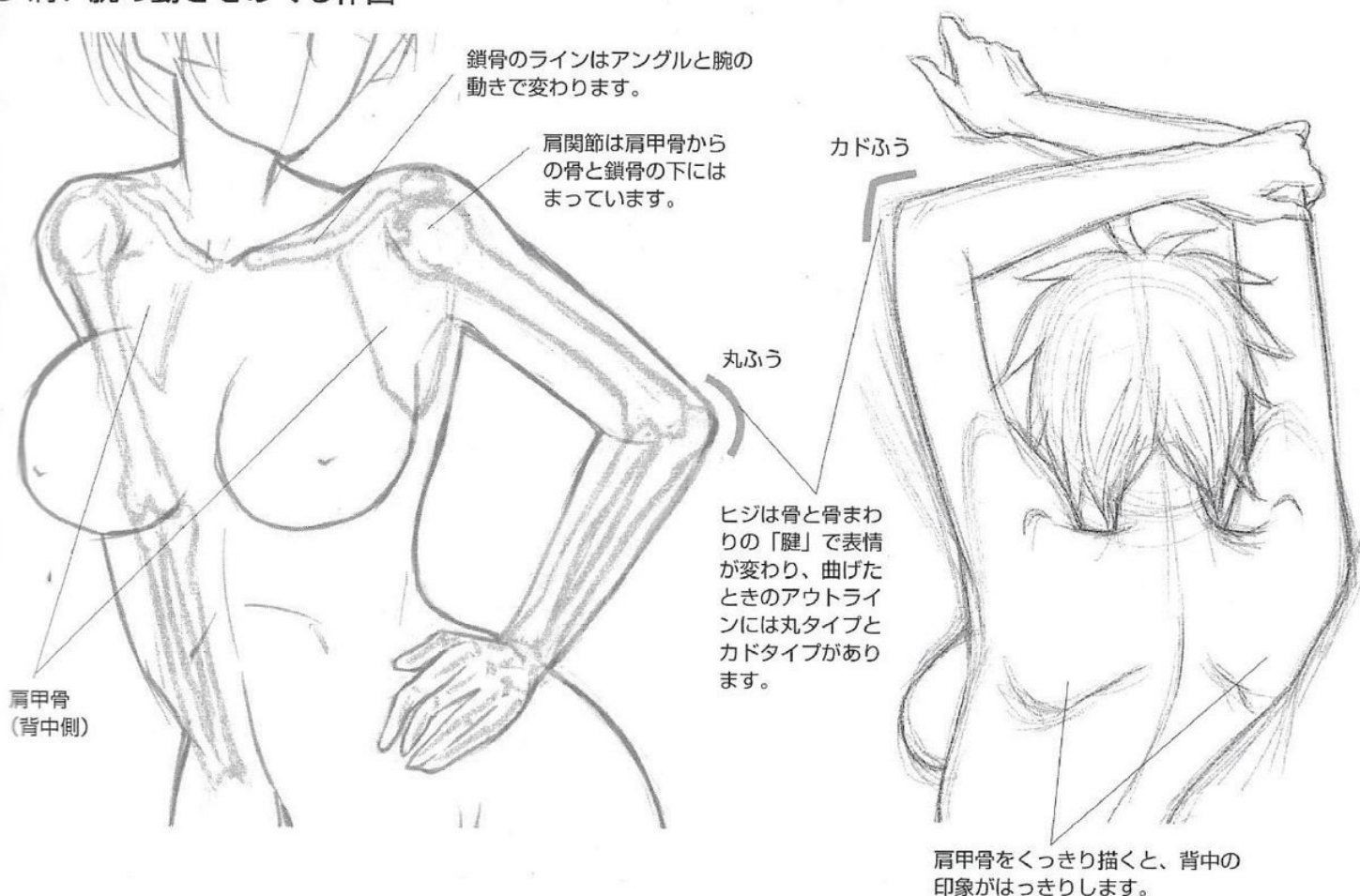
● 背面側（ややフカン）

背中側の骨表現は背骨、肩甲骨、ヒジがポイントです。手首やヒザの裏、足首などは継ぎ目っぽい線などでの簡易表現が主体です。

大ラフ。フカンはイメージ主体に描きます。全体の形を大づかみに描いて、立体や関節をとらえます。

ラフ。大ラフから形を整えてシルエットを整えます。ヒジ、手首、ヒザ、足首の関節も簡単に描き込みます。

上半身の作画をめぐる骨表現のポイント　鎖骨、あご、肩、ヒジ、手

首まわり・肩・腕がテーマになるポーズの作画を通じて、関節や骨格を意識した作画を見ていきましょう。

● バストショット（首まわり・鎖骨）

肩を少し上げたポーズをフカン気味にとらえた作画。

● あご

● 肩、腕の動きをめぐる作画
鎖骨のラインはアングルと腕の
動きで変わります。
肩関節は肩甲骨から
の骨と鎖骨の下には
まっています。
カドふう
丸ふう
ヒジは骨と骨まわ
りの「腱」で表情
が変わり、曲げた
ときのアウトライ
ンには丸タイプと
カドタイプがあり
ます。
肩甲骨
（背中側）
肩甲骨をくっきり描くと、背中の
印象がはっきりします。
三角筋
肩関節
肩幅や肩のシルエットはキャラの存在
感や印象に直結するので、肩は特別な
存在といえます。肩は筋肉（三角筋）
に覆われていますが、作画途上は「骨」
の意識でとらえ、仕上げ段階でしなや
かなアウトラインを心がけます。
しなやかだけど
「硬い」イメー
ジです。
● 手と手首
手首の関節は、骨の丸みがアウト
ラインに現れます（小指側）。

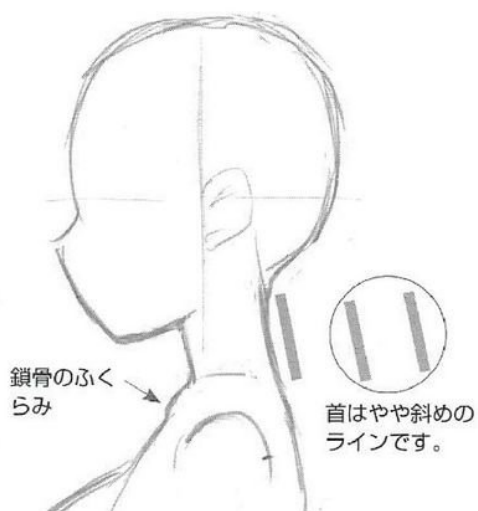
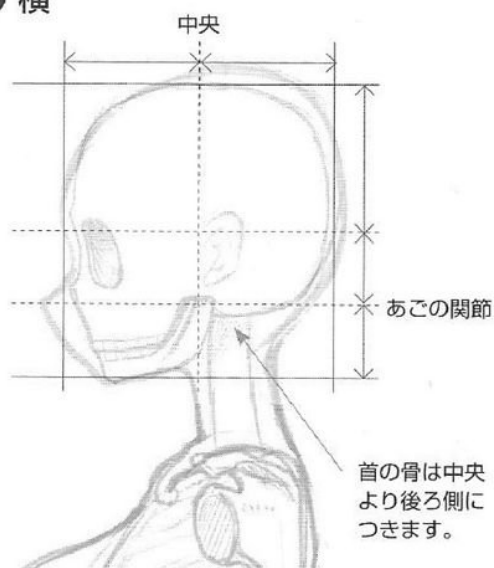
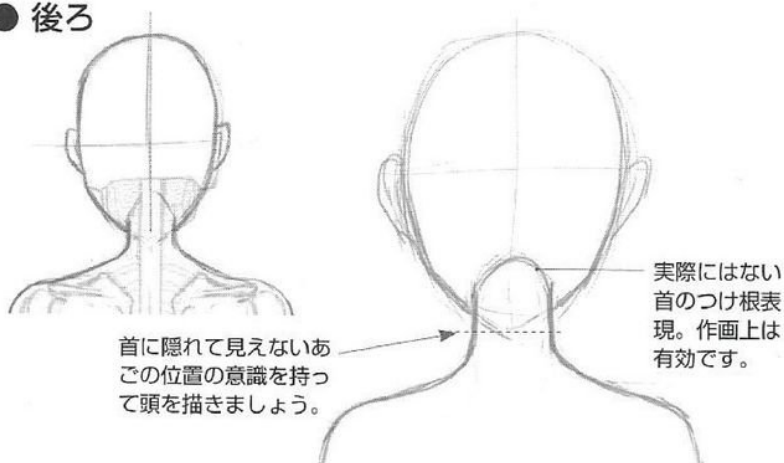
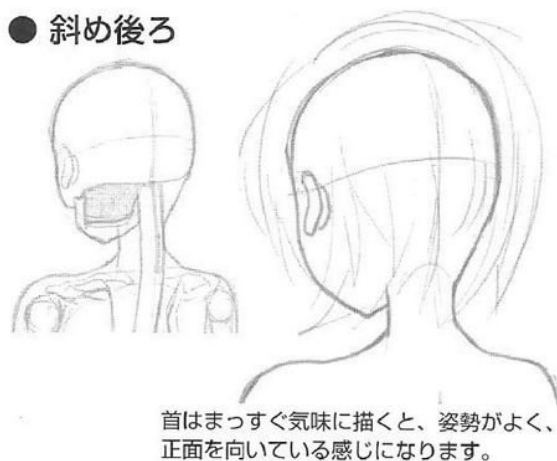
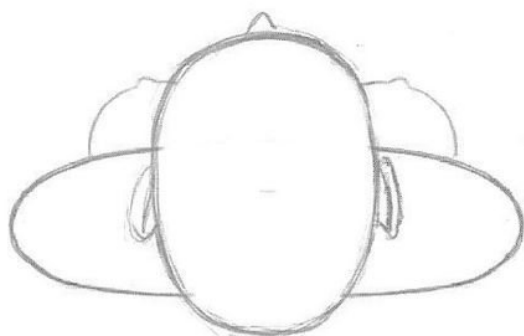
首まわりの作画

頭、首、胴のつながりと作画を見てみましょう。

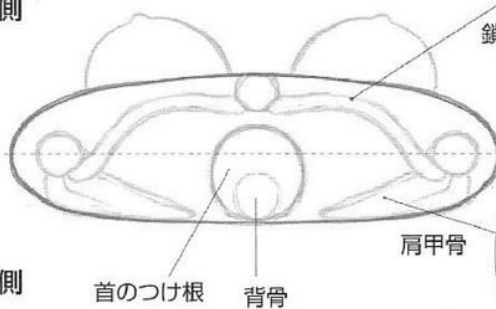
首と胴体のつながり

頭部と首は頭がい骨と背骨、首から胴体は背骨とろっ骨（胸郭）でつながっています。

● 斜め

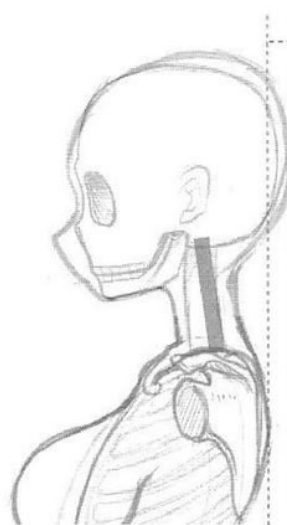
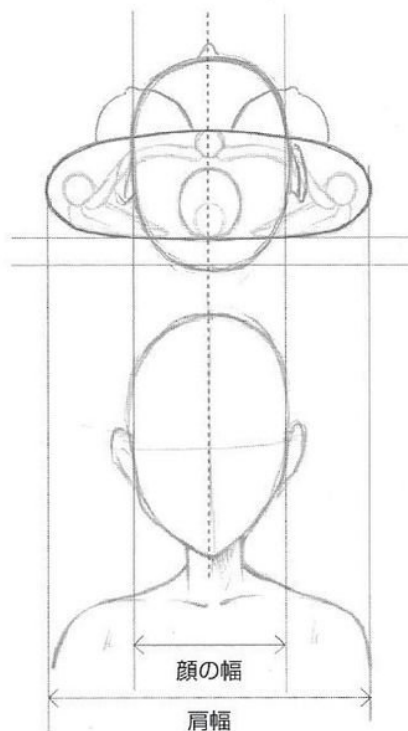
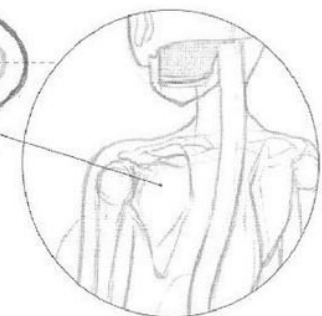
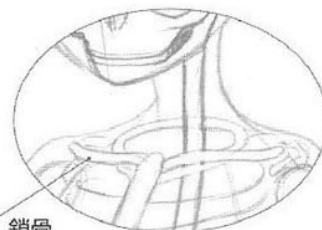
● 横

● 後ろ

● 斜め後ろ

真上から見た場合

● 上面模式図

正面側

背中側

鎖骨

肩甲骨

首のつけ根

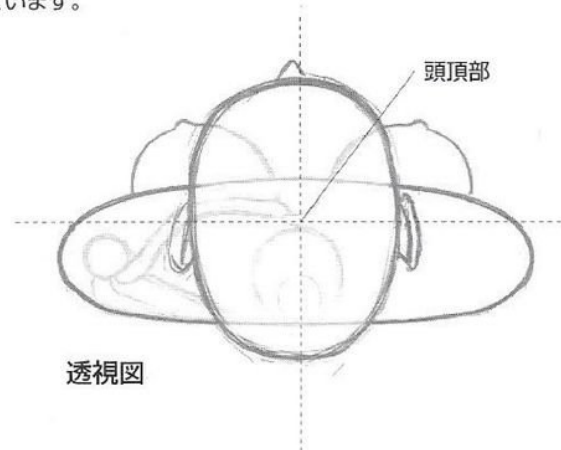
背骨

後頭部は背中より少し後ろに張り出しています。

背中

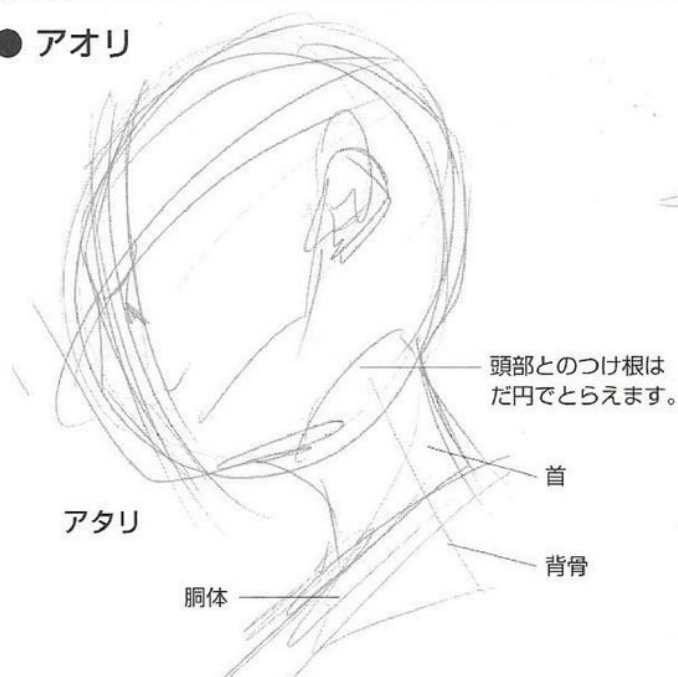
頭頂部

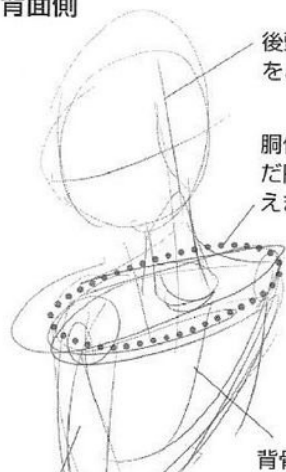
透視図

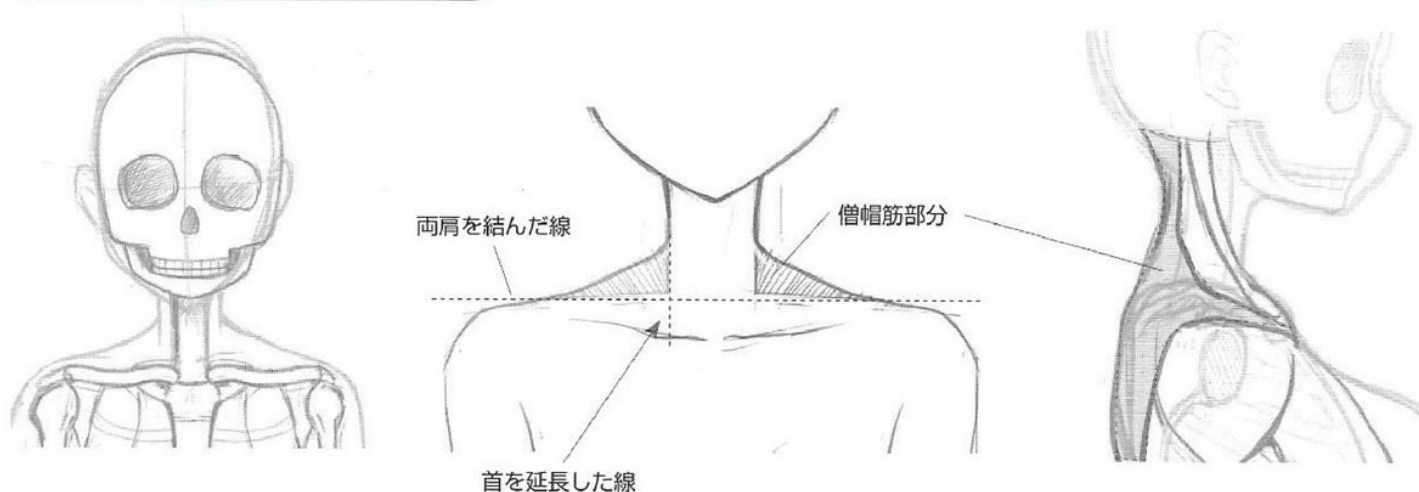
顔の幅

肩幅

作画でとらえる頭・首・胴のつながり

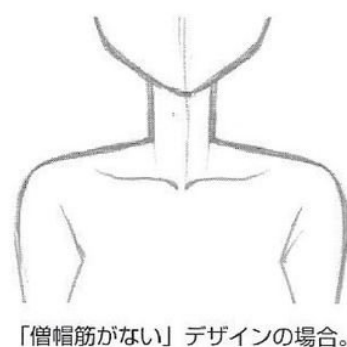
● アオリ

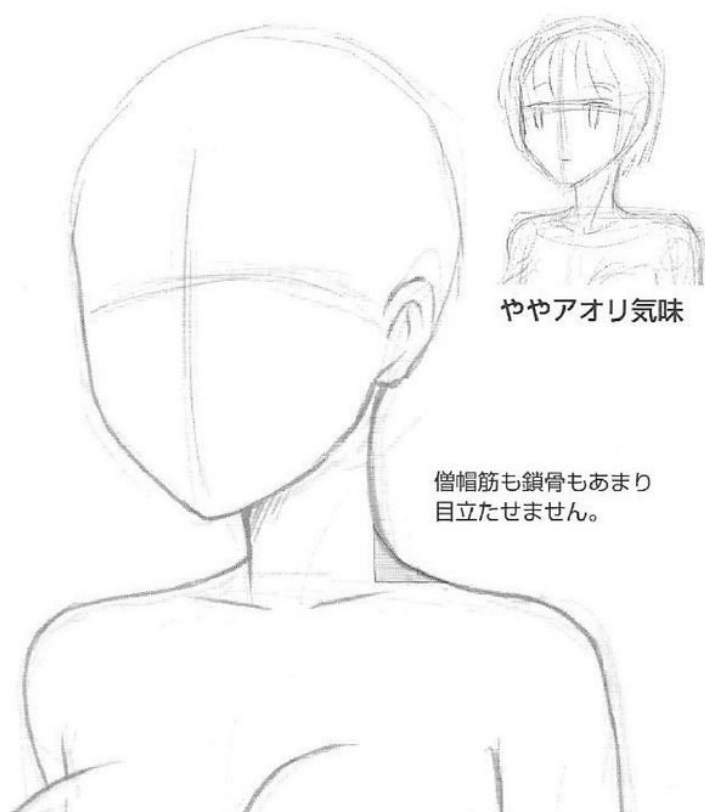
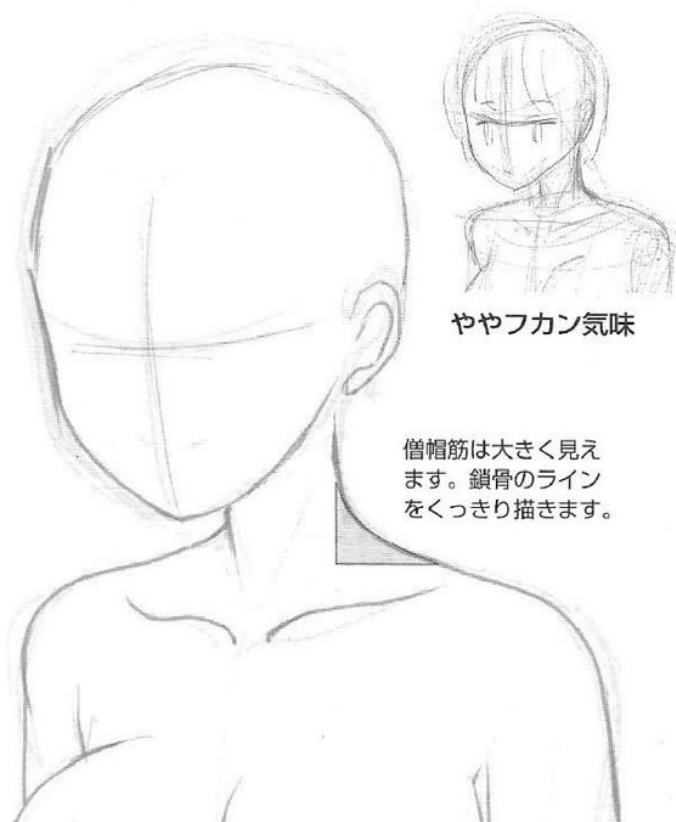
● フカン

アタリは胴体の腰ぐらいまで大づかみに描いて、頭部と肩幅のバランスを確認しながら作画します。

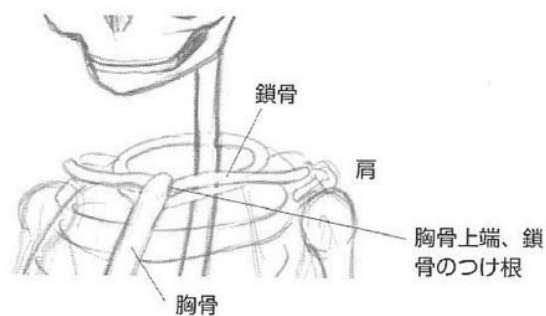
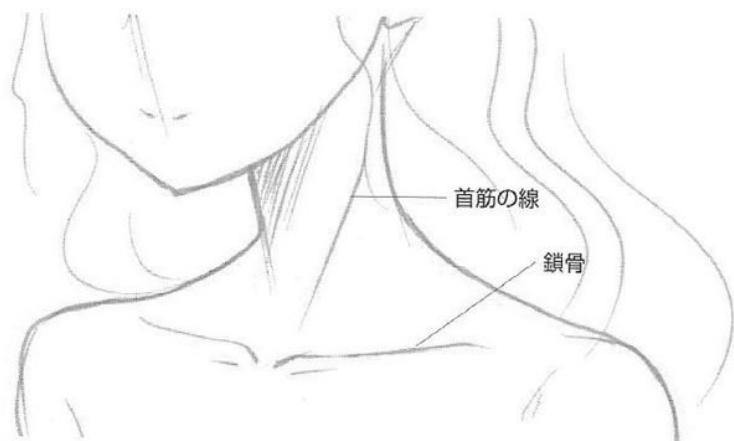
前面側

首もとの形を作る僧帽筋

首もとから肩まわりのなだらかな曲線をつくっているのは僧帽筋です。

図形でとらえてみる

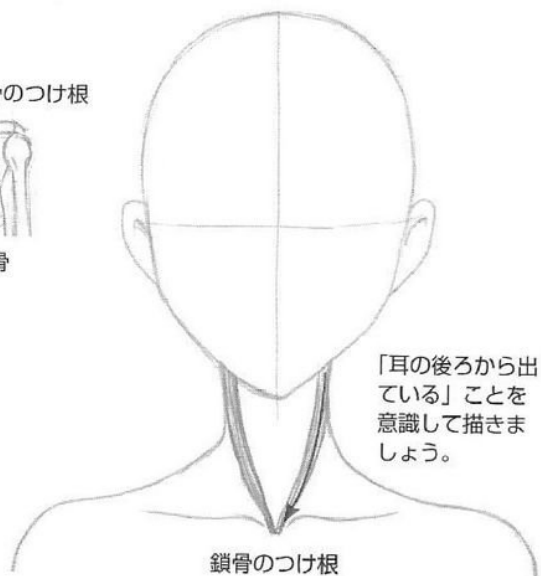
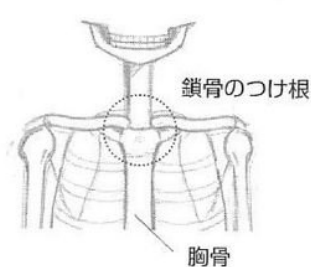
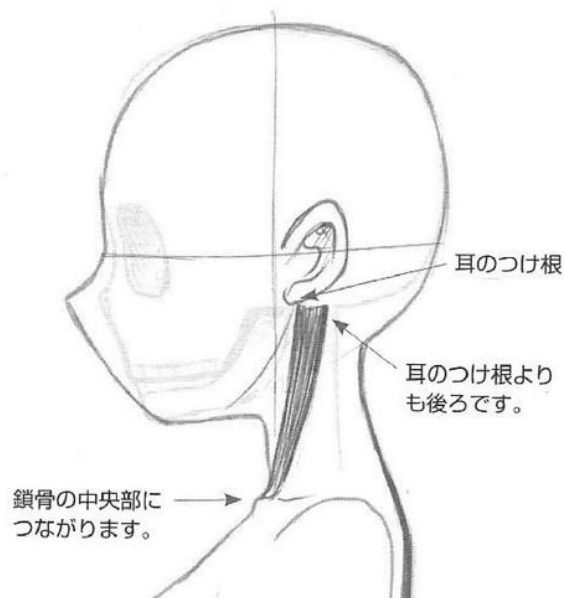
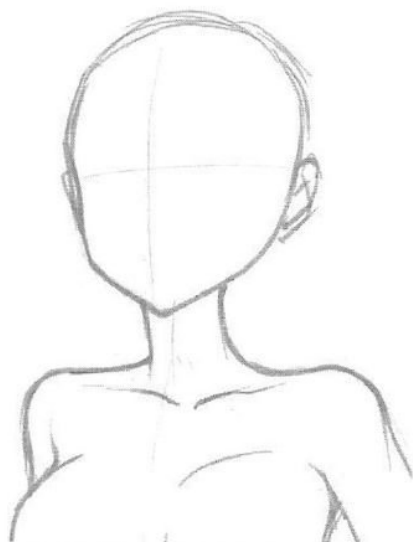
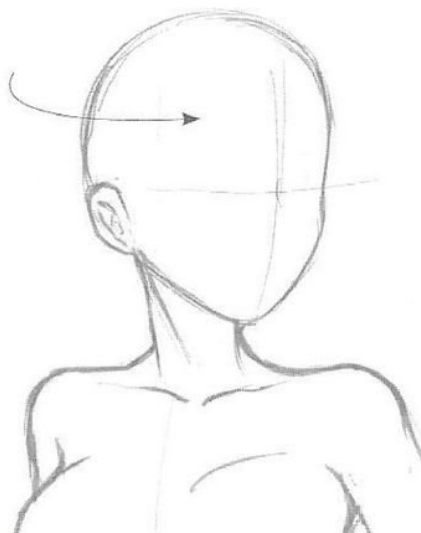
少し肩をすくめた場合。僧帽筋の面積、大きさはデザインや設定によっていろいろです。

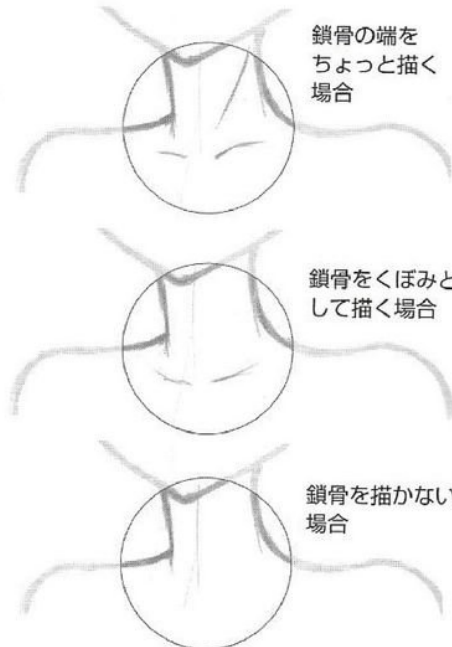
「僧帽筋がない」デザインの場合。

● 通常アングルとして描かれる２タイプ

「通常のアングル」で描かれるキャラには、ややフカン気味とややアオリ気味の２タイプがあります。同じ姿勢、同じキャラでも、鎖骨と僧帽筋の見え方（描き方）が変わります。

首筋と鎖骨

首にできる線や鎖骨の表現、動きに伴う鎖骨の表情を見てみましょう。

鎖骨は太さやわん曲のしかたがさまざまなので、浮き出す線もアングルやキャラによっていろいろです。「胸骨の上端から肩につながっている」ということを意識して描き込みましょう。

● 首の筋肉

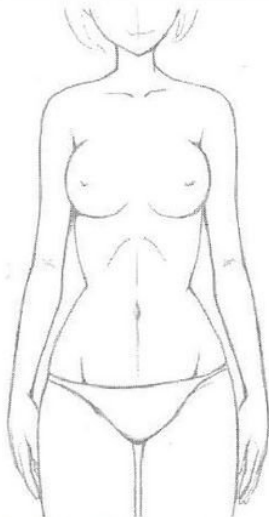
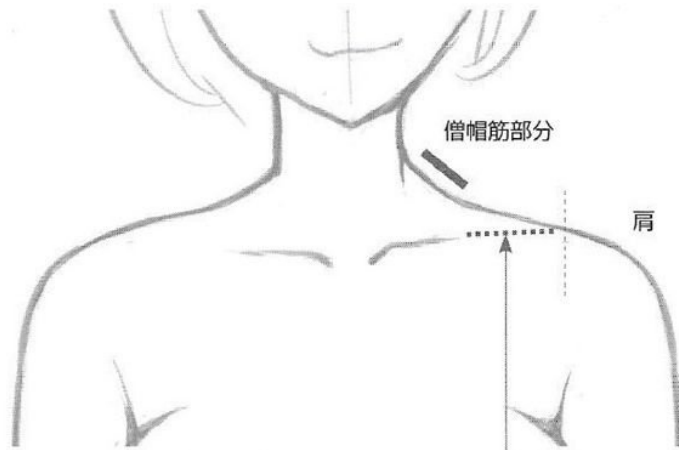
首の筋（首筋の線）の正体は筋肉です。

● 首筋について

首筋表現をしない（省略する）場合

顔の向きを変えると、首筋が浮き出します（省略されることもあります）。

● 鎖骨表現

肩の動きに伴う鎖骨表現

正面

普通に両腕を下ろしているとき

僧帽筋部分

肩

首筋ナシ、鎖骨は控えめ表現です。

見えない鎖骨部分。正面からは直線的にとらえていますが、実際はわん曲しています。

両腕を上げた場合

僧帽筋のラインはそのままです。

鎖骨のわん曲したラインが浮き出します。

首筋の線は頭部の動き（うつむきや横向きなど）によって現れます。

※鎖骨が曲がるのではなく、もともとこういう形だったものがはっきり表に現れます。

斜め

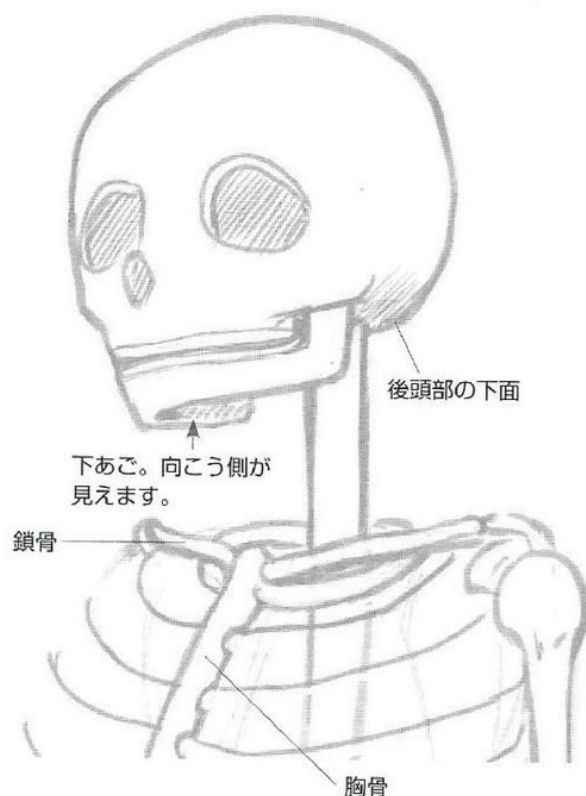
普通に両腕を下ろしているとき

両腕を上げた場合

細い線を描き添えることで、浮き出した鎖骨の太さや立体感が表れます。骨太感やたくましい印象になります。

頭部と首肩まわりの骨格

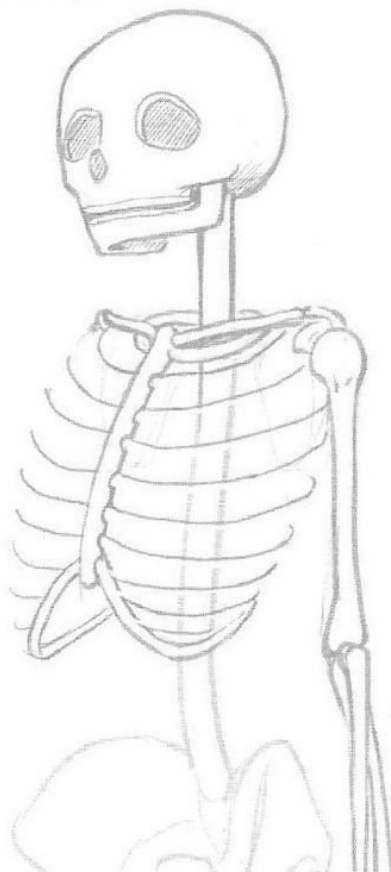
頭部と首まわり、肩へのつながりの構造を見てみましょう。

通常アングル・少し上向き気味

● 参考・ウエストショット

キャラ骨

キャラ骨
透視図

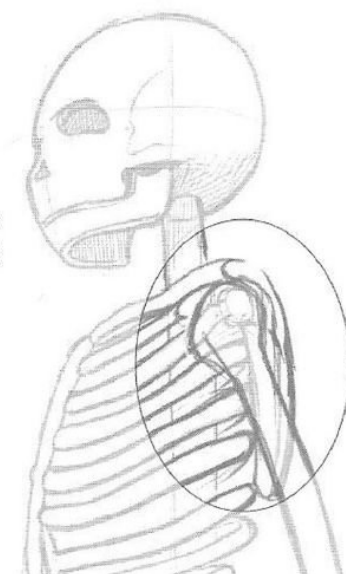
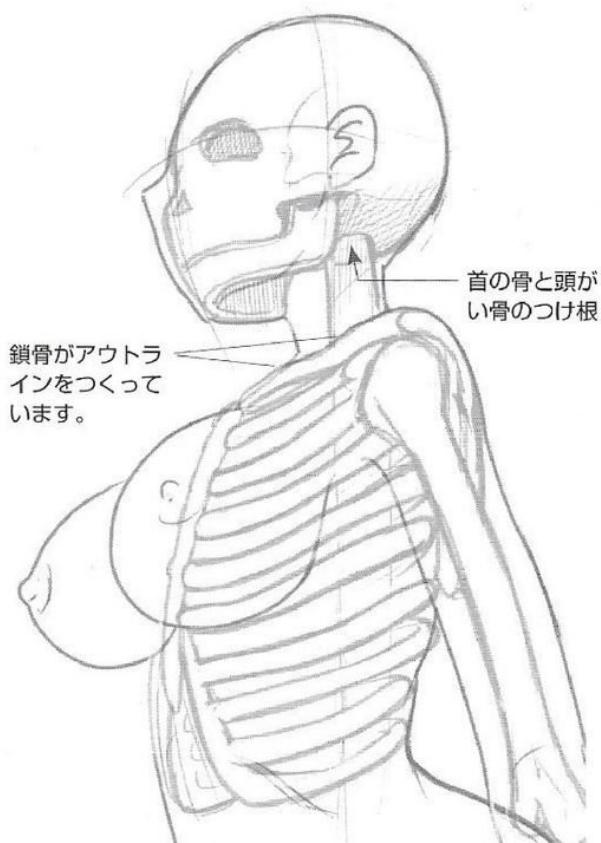
胴体のアタリ

中心線

※ 首から下は通常のアングルで描いています。

アオリ

● ほぼ横向き

首の骨と頭がい骨のつけ根

鎖骨がアウトラインをつくっています。

キャラ骨透視図

キャラ骨　腕に隠れている部分（ろっ骨、肩のつけ根、肩甲骨）を透視した場合。

● 正面向きアオリ

首と頭部のつながり。曲線です。

キャラ骨

首の骨と頭がい骨のつけ根は見えません。

キャラ骨透視図

胸骨の上端部分はへこんで見えます。

首もとのラインは鎖骨がつくります。

ラフ画

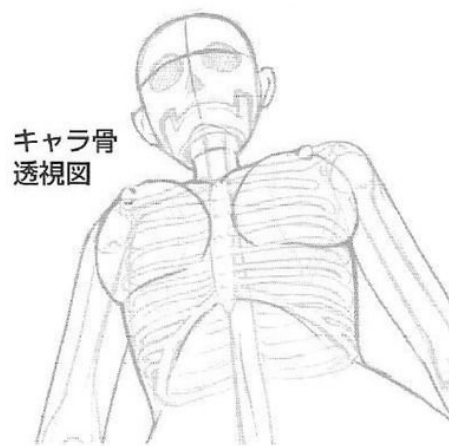
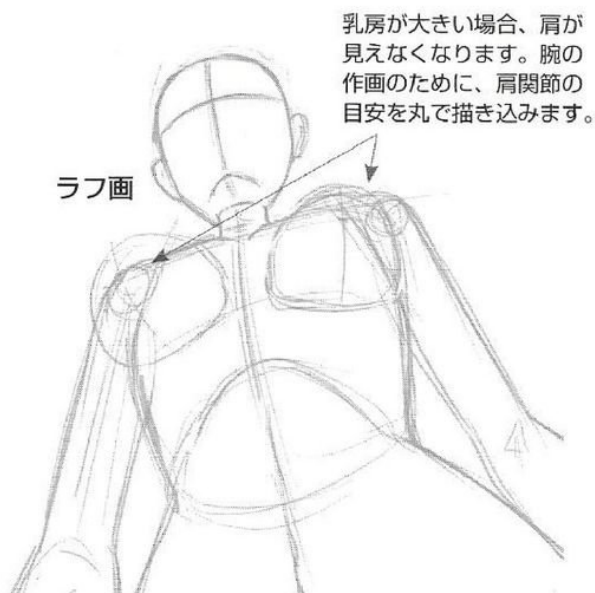
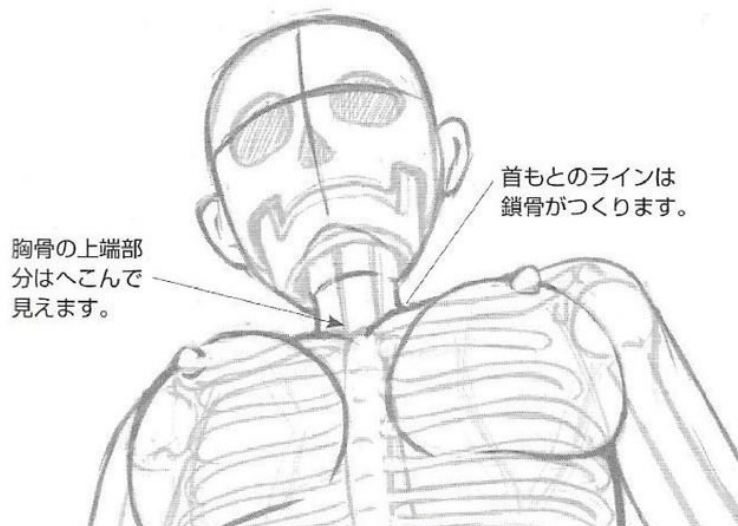
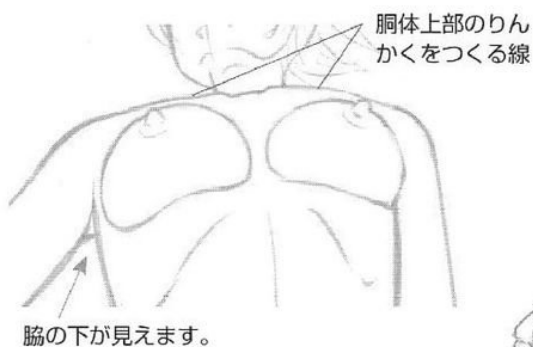
乳房が大きい場合、肩が見えなくなります。腕の作画のために、肩関節の目安を丸で描き込みます。

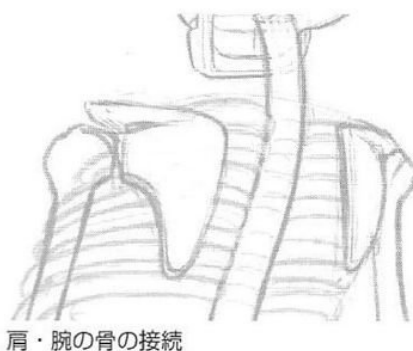
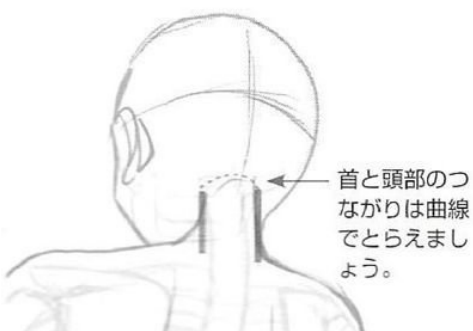
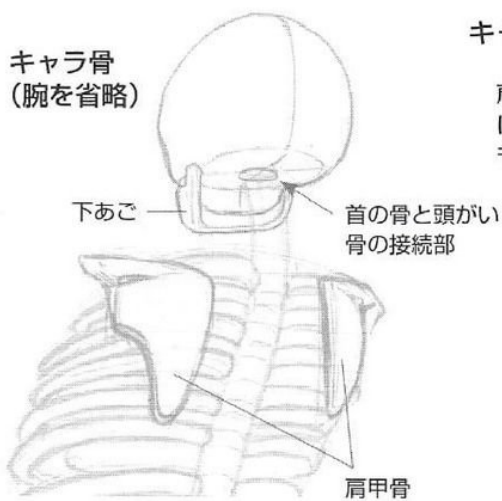
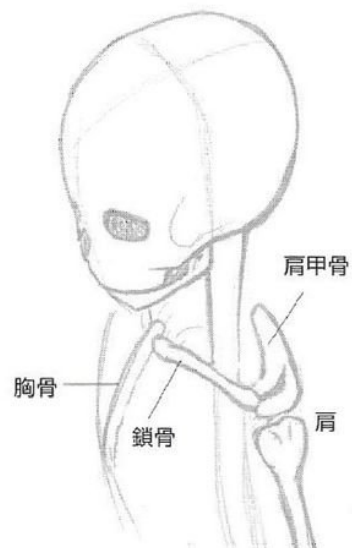
● 正面向きで乳房があまり大きくない場合

胴体上部のりんかくをつくる線

脇の下が見えます。

キャラ骨

肩は胴体の幅よりも外側です。

キャラ骨透視図

乳房が大きい場合、カラダの上面は鎖骨の一部しか見えません。

鎖骨が胴体上部のりんかくをつくります。

● アオリ斜め下から

キャラ骨（腕を省略）

下あご

首の骨と頭がい骨の接続部

肩甲骨

キャラ骨透視図

肩まわりは筋肉に覆われ、あごも隠れます。

ラフ

首のつけ根や胴体にだ円状のアタリを入れて、立体にとらえて描きます。

首と頭部のつながりは曲線でとらえましょう。

肩・腕の骨の接続

フカン

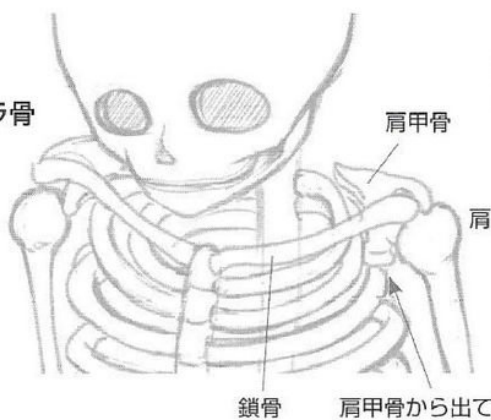
● 横顔に近いアングル

● 斜め向き

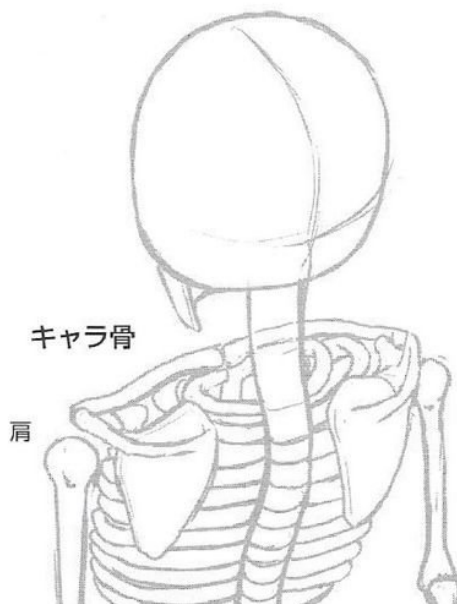
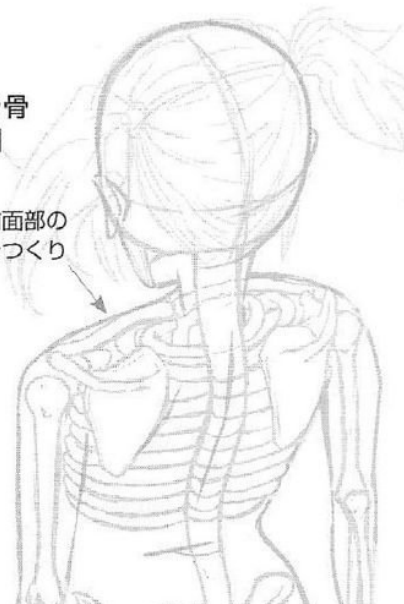
キャラ骨

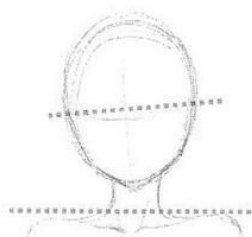
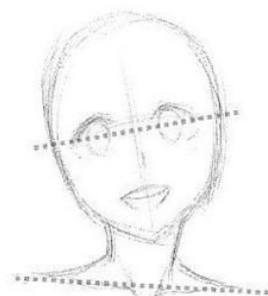
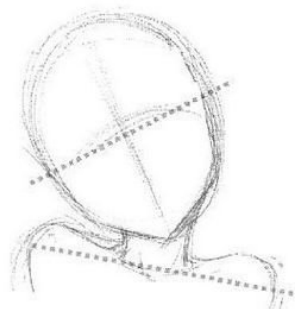
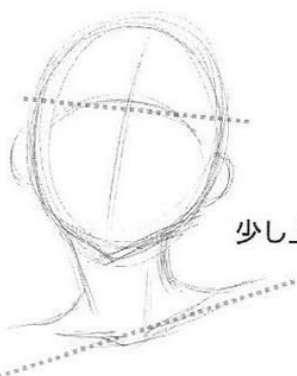
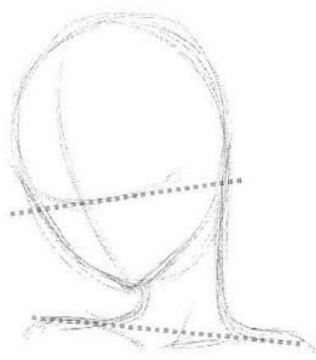
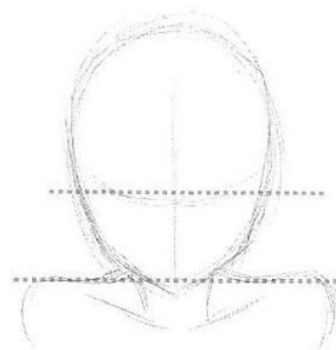
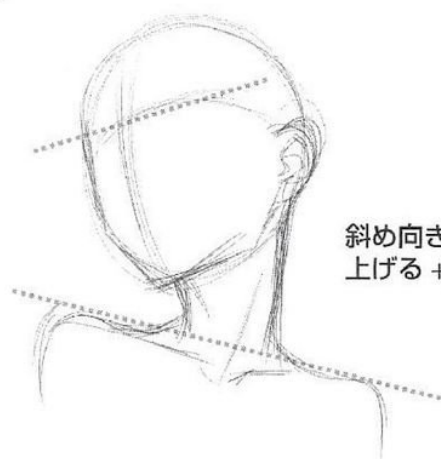
肩甲骨

肩

鎖骨

肩甲骨から出ている骨

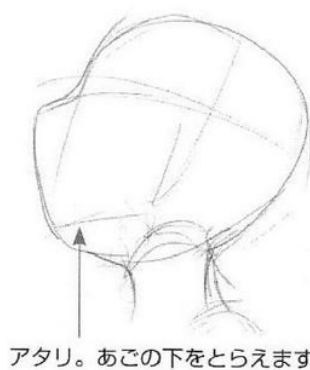
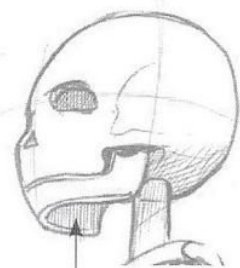
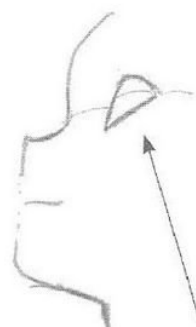
キャラ骨
透視図

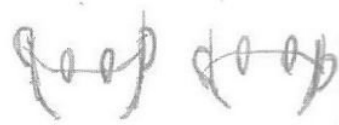
● 斜め後ろから

首の演技

頭部の傾きと首まわり、肩までの表現で、キャラに動きを与え、表情も豊かにすることができます。

斜め向き＋少しうつむき
正面向き＋少しうつむき
＋少し肩を上げる
斜め向き＋あごを
上げる＋傾き

あごの下を描こう

アオリの作画です。頭部と首のつながりをとらえる作画を見てみましょう。

● 横顔

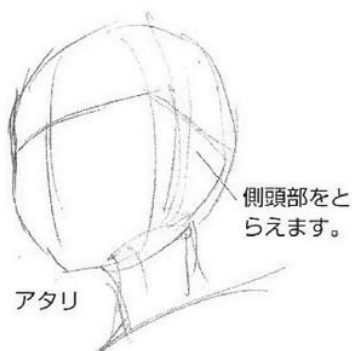
リアルふうタイプ
鼻、口まわりの起伏を表現するタイプです。

アタリ。あごの下をとらえます。

骨ではあごの下は空洞です。

キャラふうアウトライン（起伏が少ない）の場合、目の位置で頭部の傾きや角度を表現します。

ポイント 目のアタリ線

フカン　　アオリ

目のアタリ線は、曲線の向きでフカンとアオリをとらえます。

● 斜め向き

リアルふうタイプ

アタリ

側頭部をとらえます。

ほぼ完成状態。

キャラふうタイプ

あごのつけ根の線

ポイント

耳の位置について
耳はあごのつけ根に直結しています。あごのつけ根の線をくっきり入れることで、立体感が生まれます。

● 斜め向き（仰向けに寝る）

あごの下にタッチを入れることで、
頭部の立体感と重さが出ます。

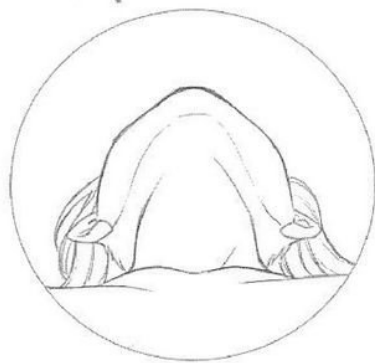
あごの下にタッチを
入れない場合。

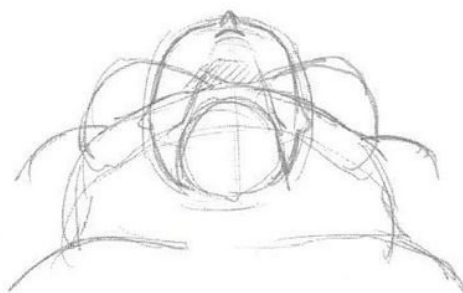
目をデフォルメタイプの
まま描く場合。これでも
OKです。

ラフ

鎖骨

胴体の位置取りが難しいアングルです。耳
と鎖骨の距離に注意して作画を進めます。

● 真下から見た場合

こっちからとら
えています。

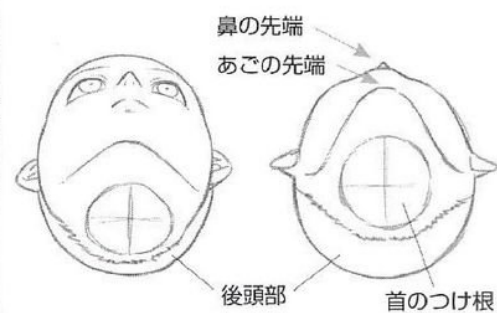
あごの下にタッチを入れない場合。

ラフ。胴体に隠れる頭部と首のつけ根を
とらえます。

アオリ・下から見た頭部

鼻の先端

あごの先端

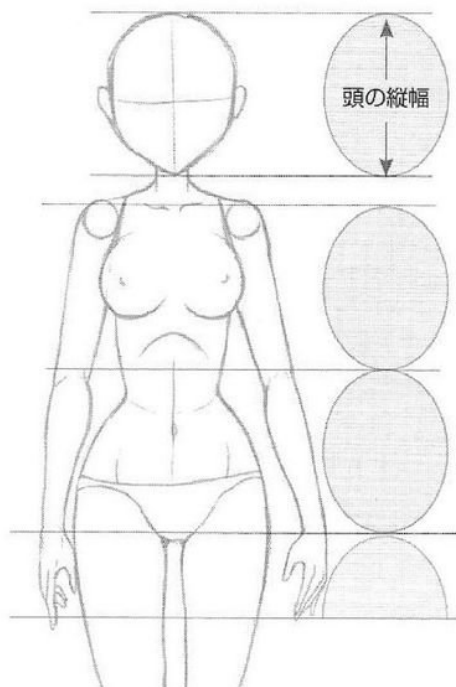
後頭部

首のつけ根

デフォルメバージョ
ン。好みで、これも
アリです。

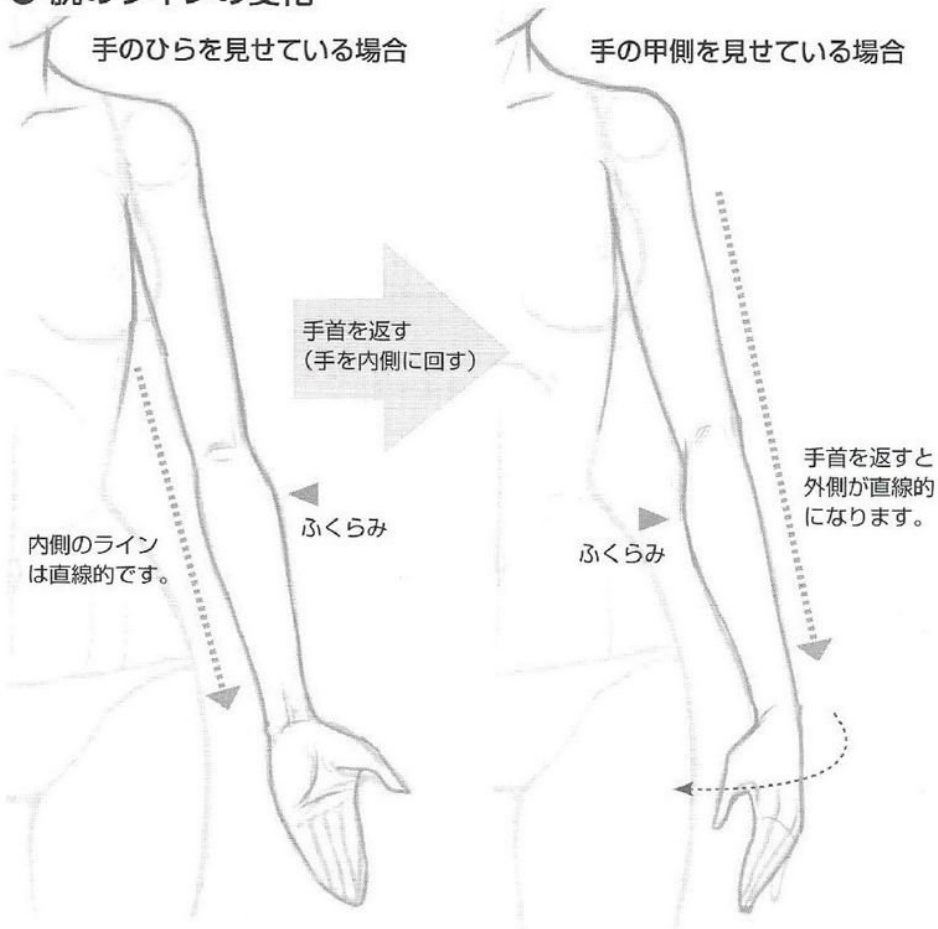
腕と手の作画

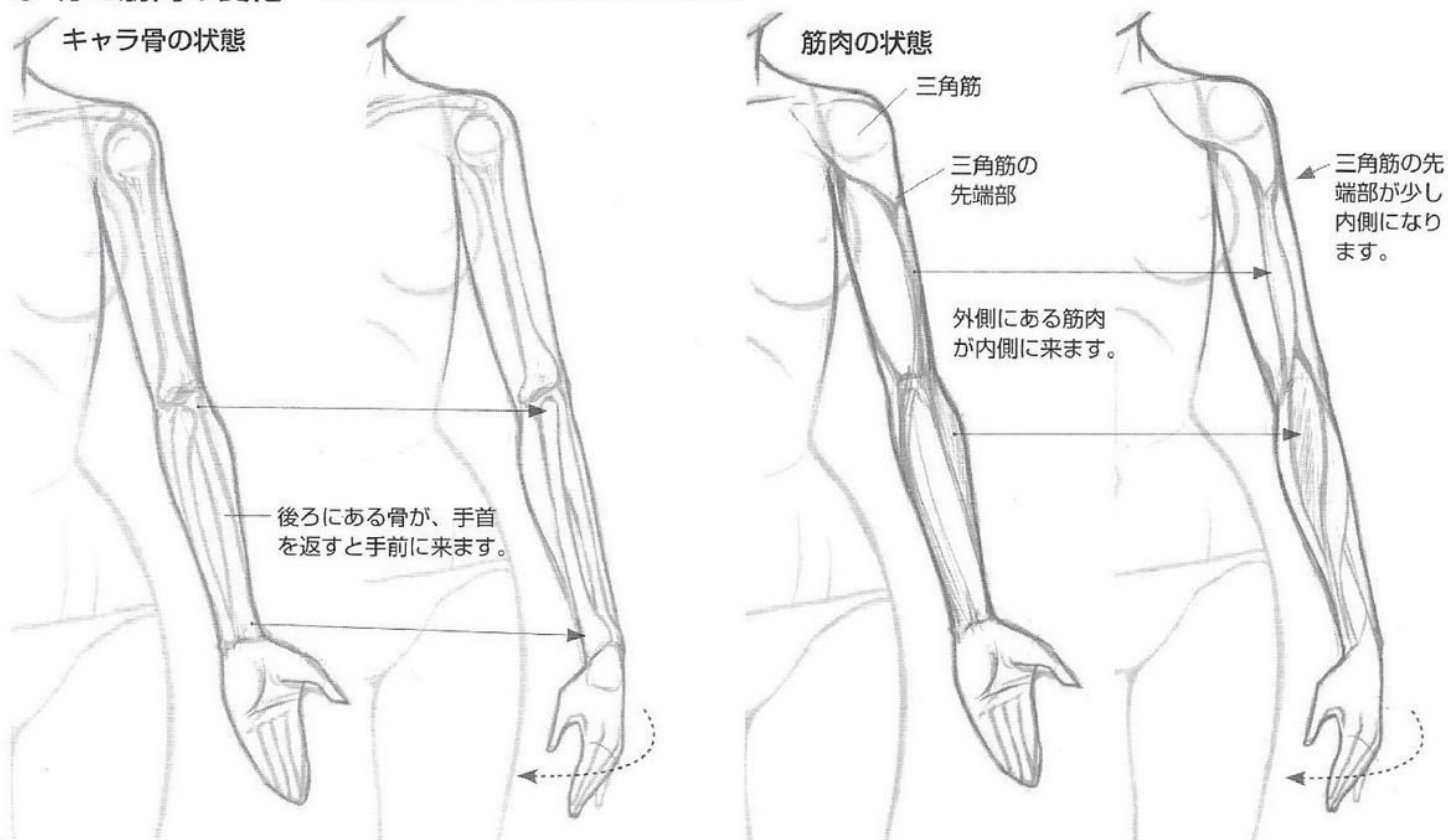
肩・腕・手の構造と作画を見てみましょう。

腕のラインの特徴

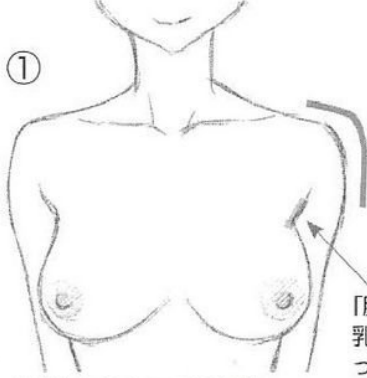
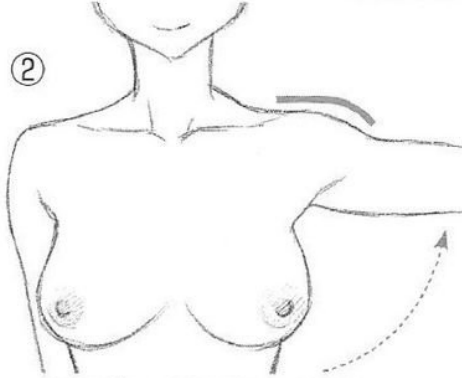
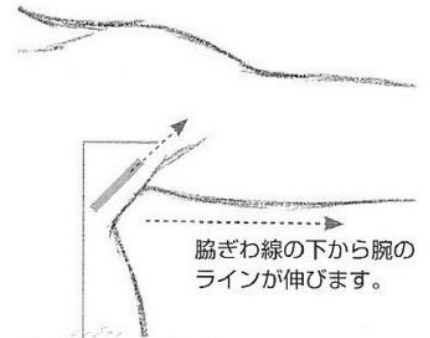
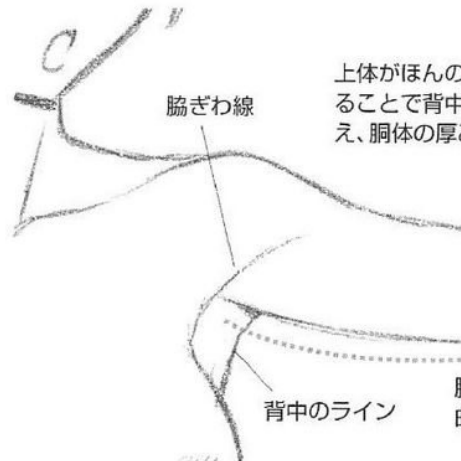
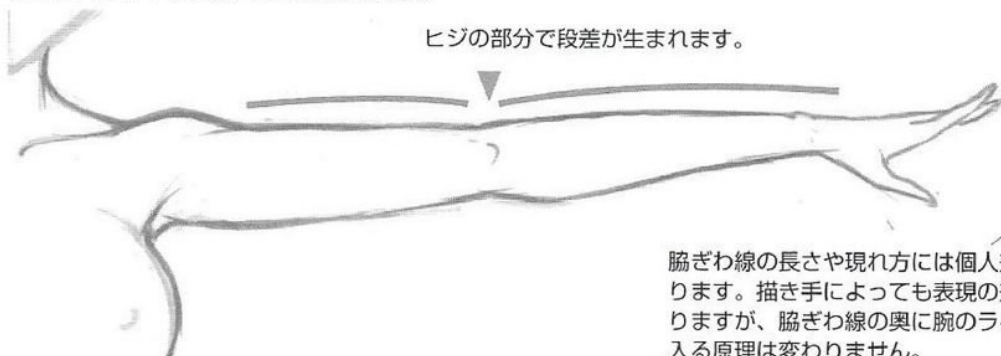
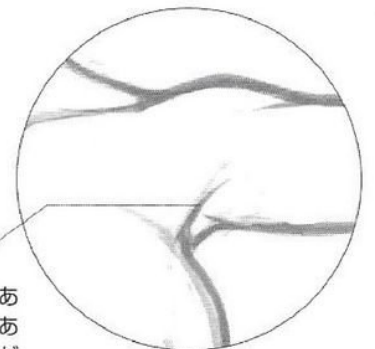
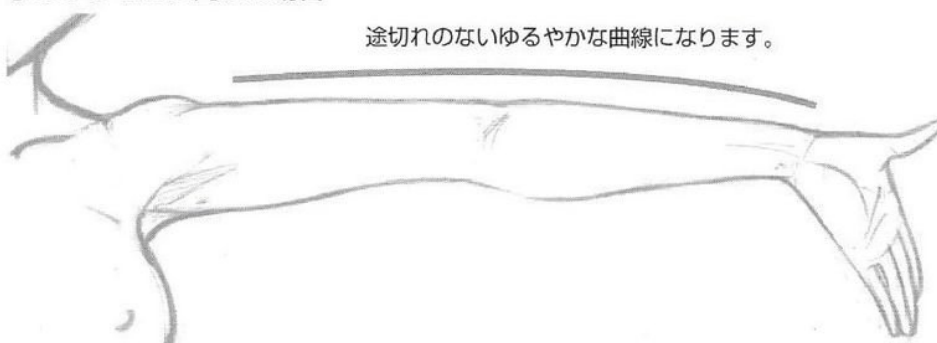
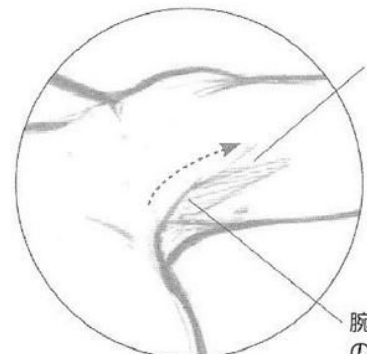
手のひらの向きで、腕のラインは変わります。

● 腕の長さ

腕の長さは、おおよそ頭の縦幅２つ分くらいです。

● 腕のラインの変化

● 骨と筋肉の変化

手首を返すことで、骨も筋肉もねじれます。

腕のつき方

腕のポーズを通じて、腕と胴体のつながりを見てみましょう。
脇の見え方や肩まわりなどの変化と表現に注目です。

腕のつけ根1　腕を横に上げた場合

腕のつけ根２　腕を上げる場合

● 腕を上げる

① 腕を下ろしている状態

鎖骨から肩へのつながりをとらえます。

アタリ。胴体の厚みや肩位置を描きます。

中心線（アタリ。作画の目安です）

作画では、通常は腕に隠れる胴体をとらえておきます。

②

③

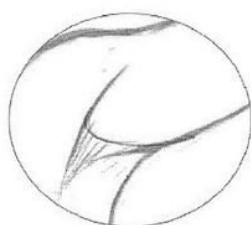
三角形状にくぼみができます。

しなやかなラインです。

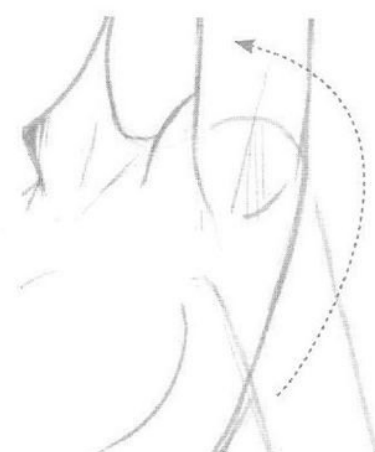
胴体と腕をつなぐ背中側のラインが伸びます。

腕のつけ根まわりの線を描きましょう。

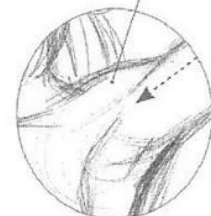
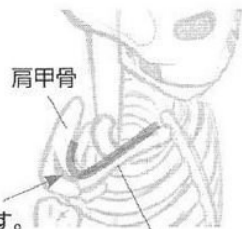
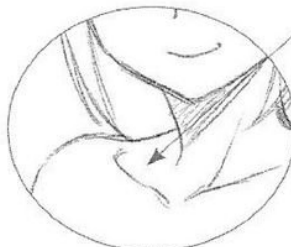
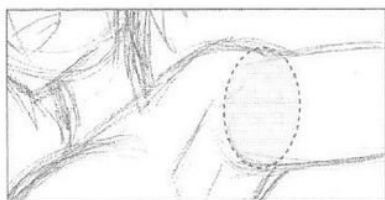
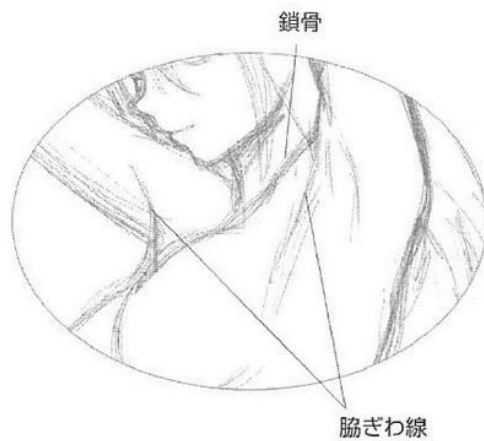
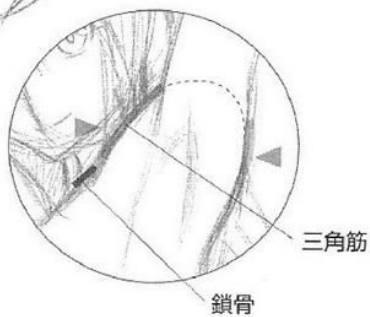
脇ぎわ線は省略します。

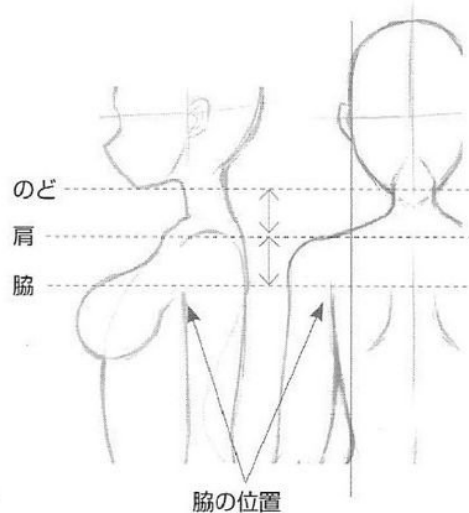
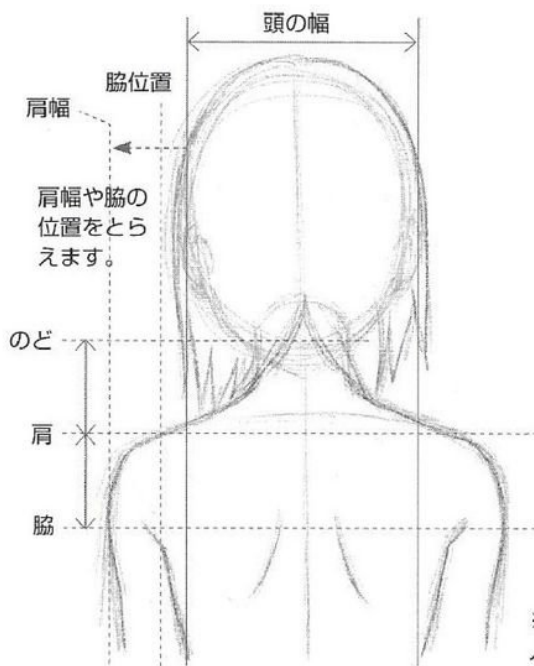
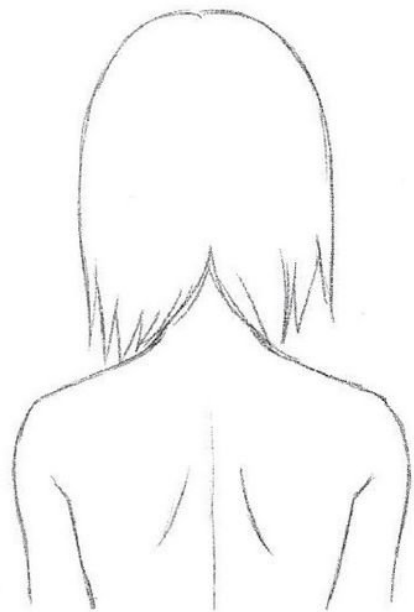
脇の下にカゲを入れる場合。腕と胴の存在感が生まれます。

カゲの境界線は、腕の丸みを意識した曲線です。

腕を下ろしたものと重ねたもの

腕のつけ根まわりや肩の位置の変化を見てみましょう。

● 肩まわりと脇の下（腕のつけ根）の作画を見てみよう

● 脇見せポーズ

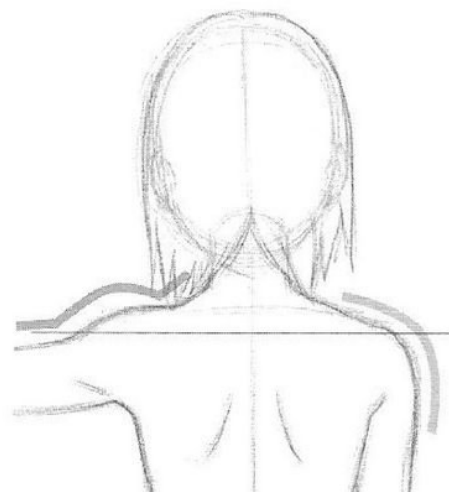
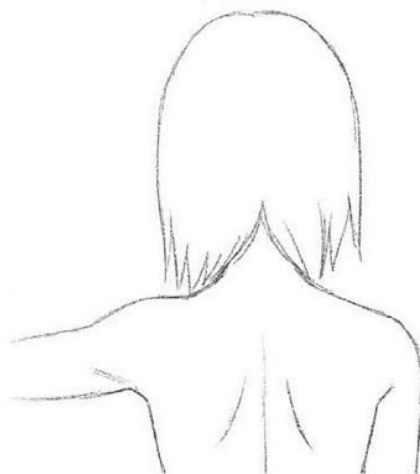
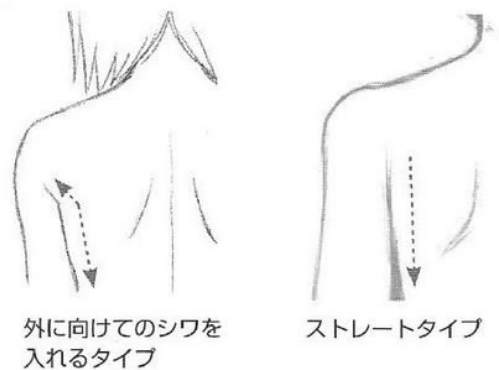
腕の角度によって、肩まわりのラインが変わります。
腕にかぶさっている三角筋の丸みです。
三角筋
鎖骨
鎖骨
脇ぎわ線
三角筋
腕の根もとを意識します。
脇ぎわ線

腕のつけ根３　背中側

● 脇の部分をとらえる

背中側の腕を描くとき、腕のつけ根部分（脇）の位置は、頭部のアタリ（頭の大きさやあごの位置）を目安にとらえます。

※肩幅をはじめ、のど、肩、脇の距離の比率も個人差があります。好みのバランスで描きましょう。

腕を下ろしたときの脇表現は２タイプ

外に向けてのシワを入れるタイプ

ストレートタイプ

腕を横に上げると、肩まわりのシルエットが変わります。

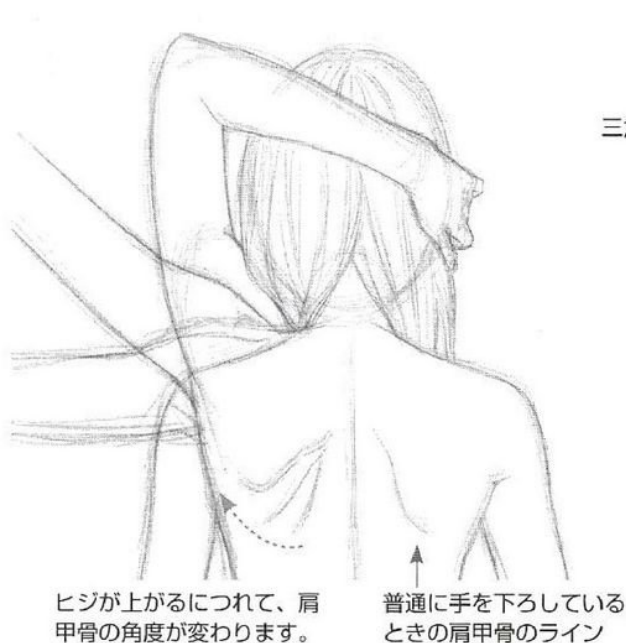
● 片腕を上げた場合の肩まわり

くぼみができます。

肩甲骨の線の角度が変わります。

ヒジが上がるにつれて、肩甲骨の角度が変わります。

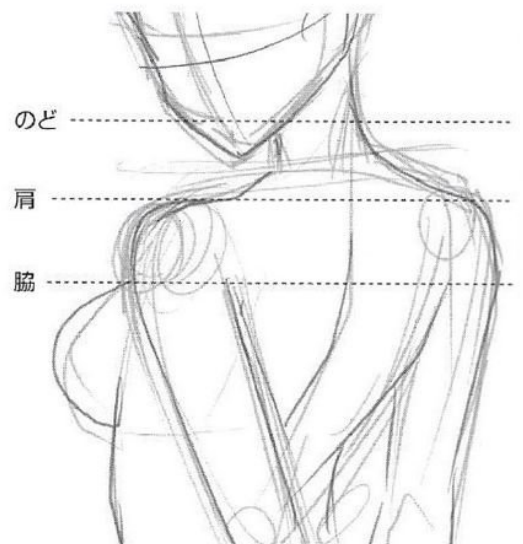
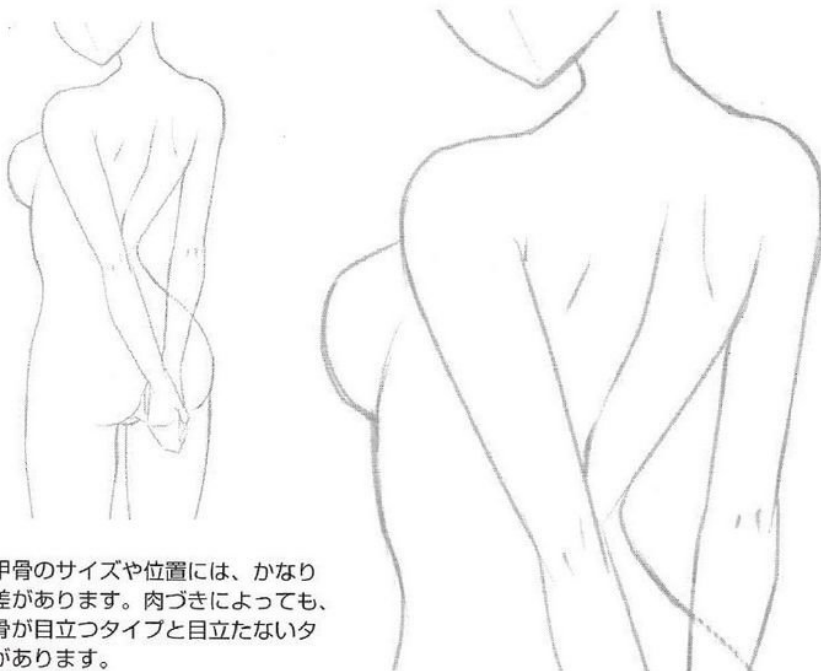
普通に手を下ろしているときの肩甲骨のライン

僧帽筋。背中側は大きく広がっています。

● 両腕を上げる

三角筋のアタリ

頭を傾けない限り、肩は頭にくっつきません（多少無理をする必要があります）。

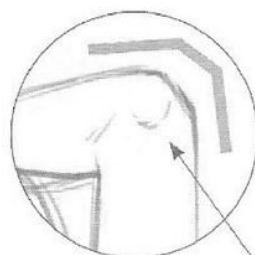
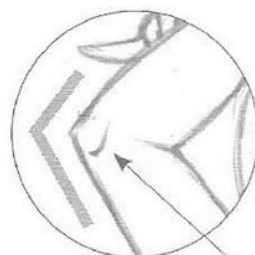
両肩を上げても、首と肩の間には距離があります。

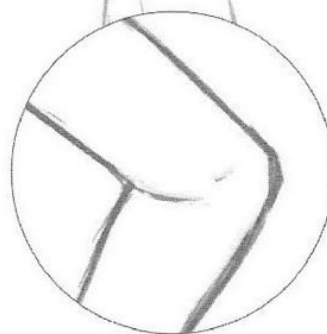
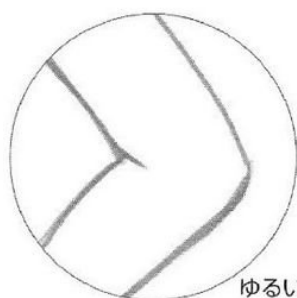
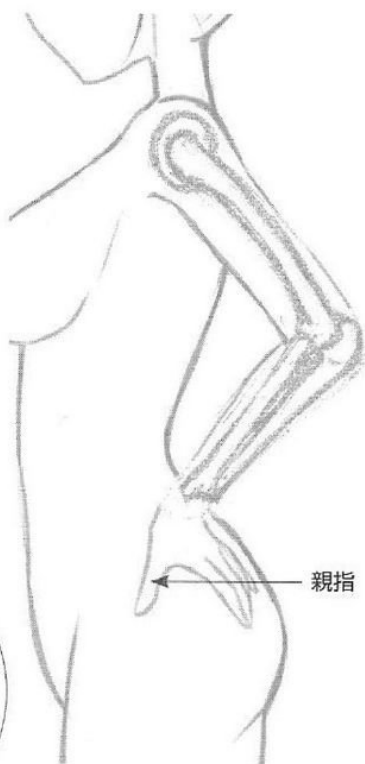
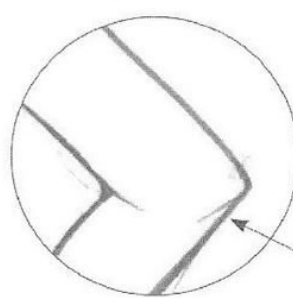
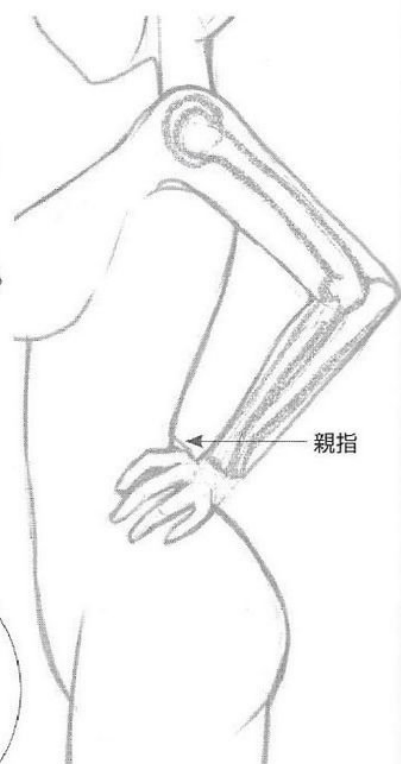
● 後ろで自然に手を組むときの肩まわり

※肩甲骨のサイズや位置には、かなり個人差があります。肉づきによっても、肩甲骨が目立つタイプと目立たないタイプがあります。

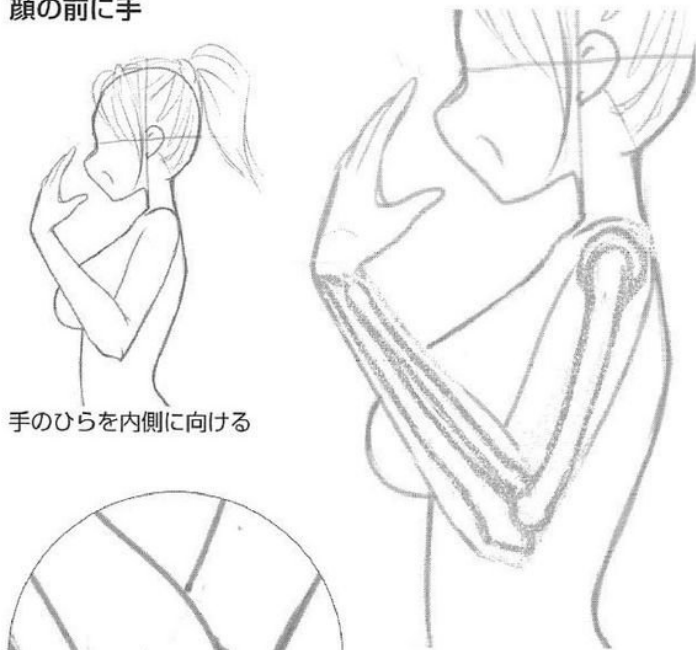
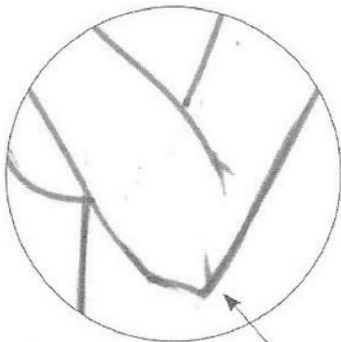
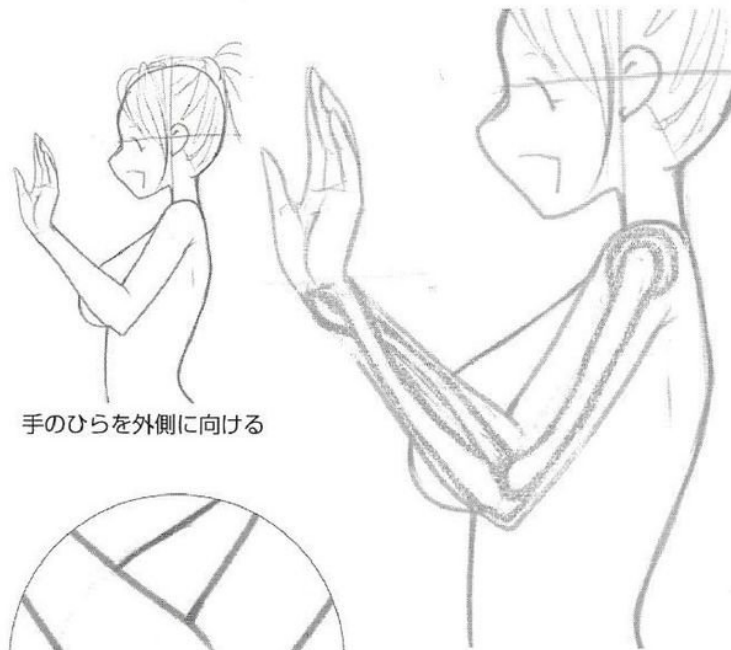
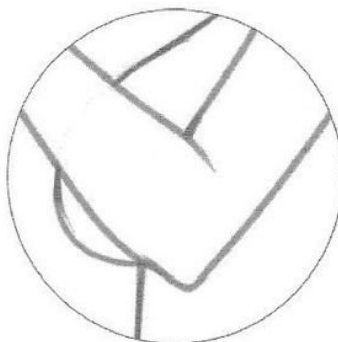
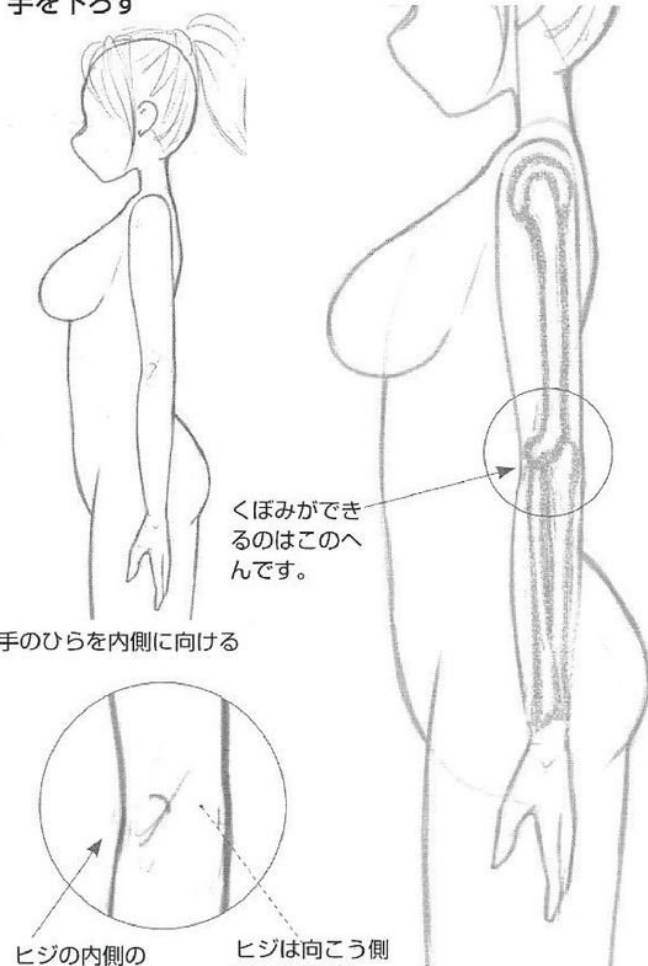
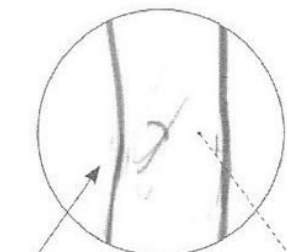
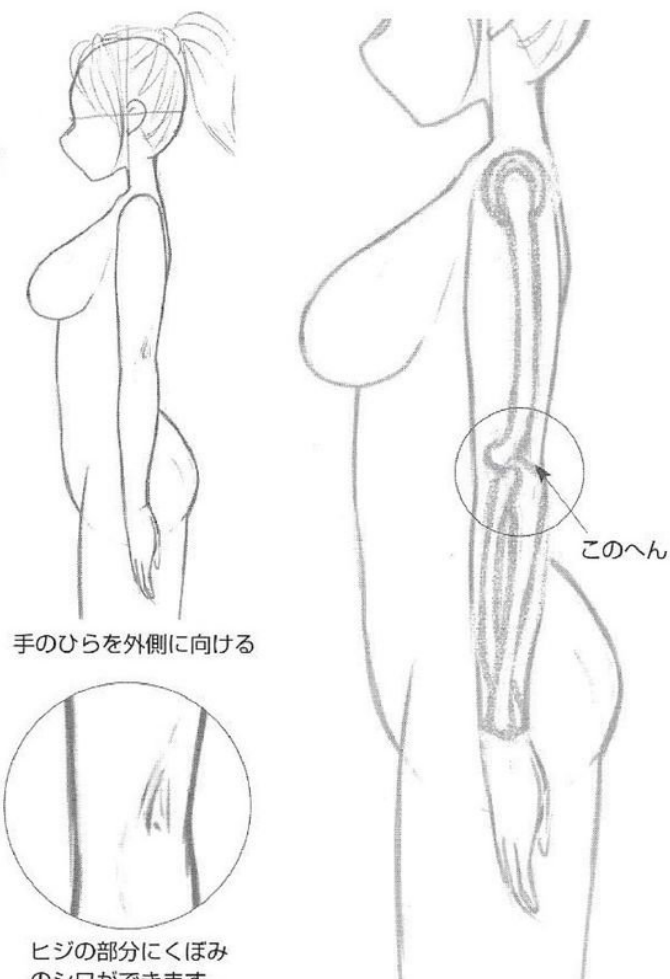
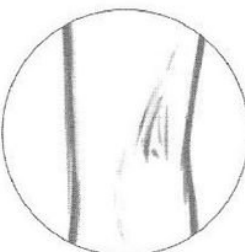
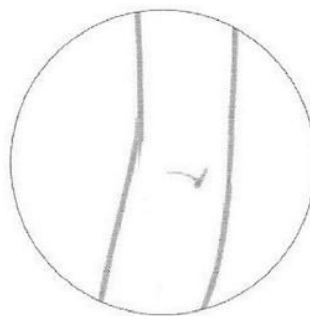
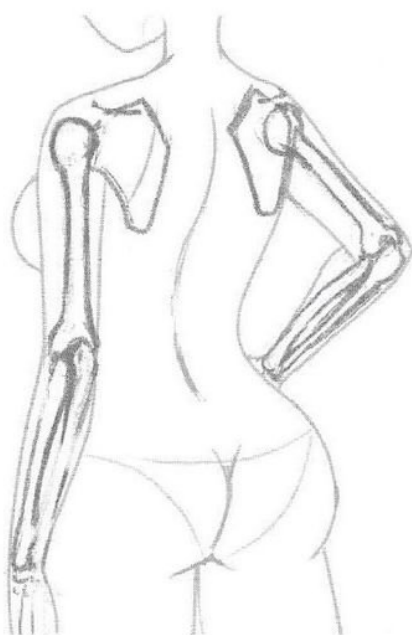
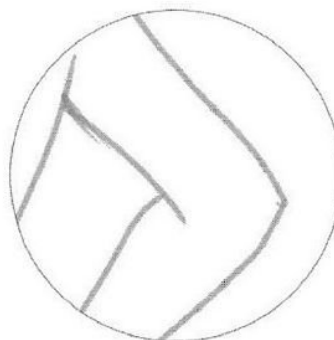
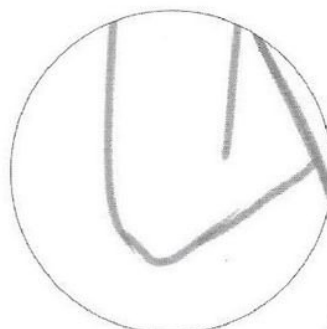
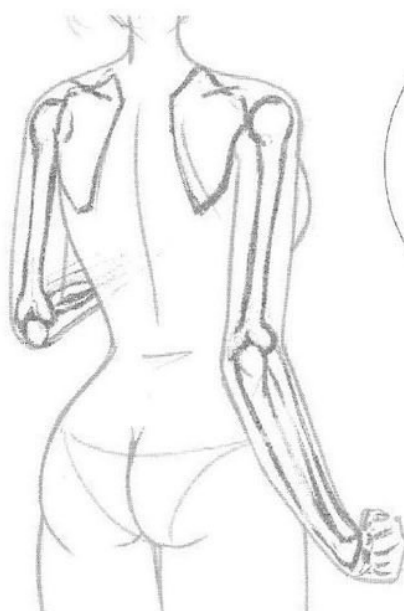
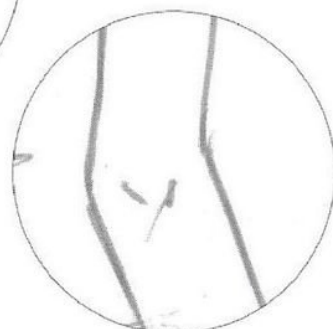
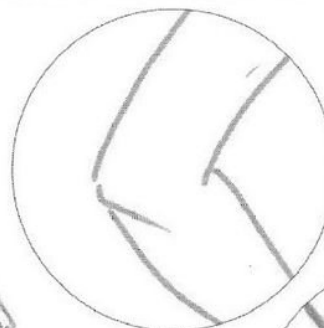
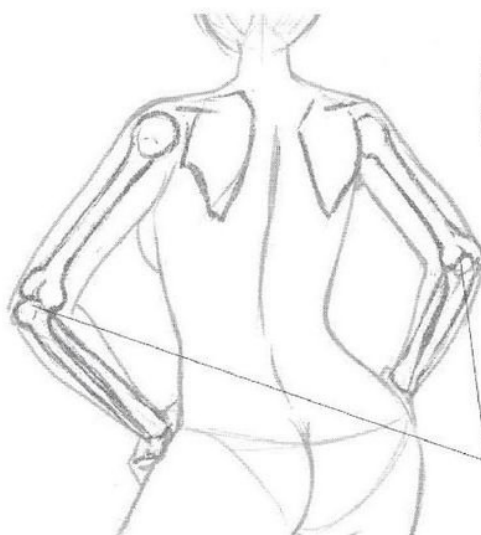
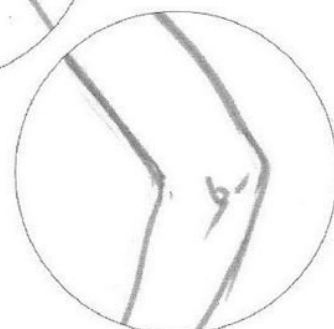
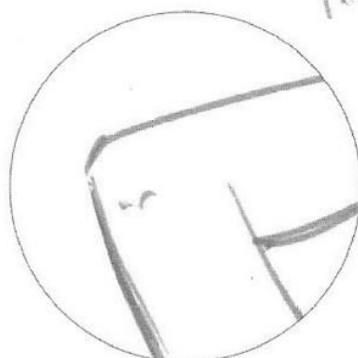
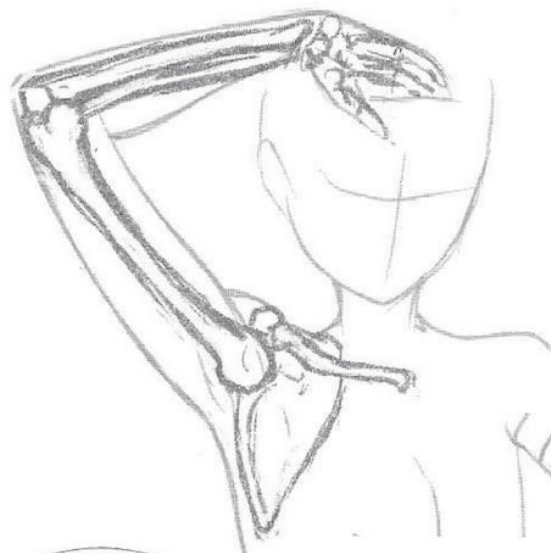
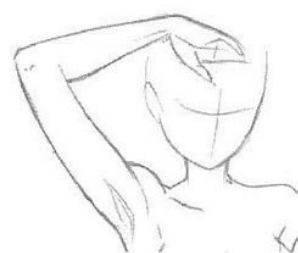
のどと肩を目安に、脇の位置をとります。

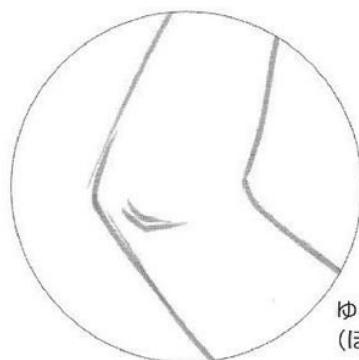
ヒジの作画

ポーズに見るヒジの表現

腕の関節部、ヒジは骨と腱（けん）で構成されています。特に腕を曲げたときは骨の硬さを意識します。いろいろなポーズのヒジの表現を見てみましょう。

ヒジ関節とヒジの表現

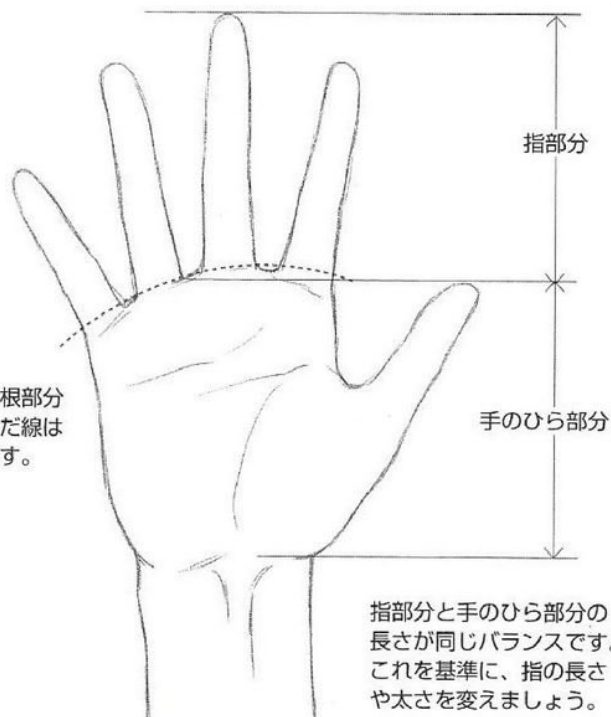
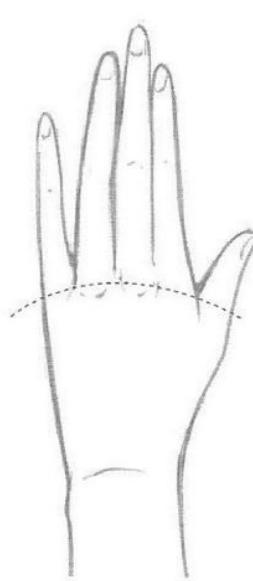
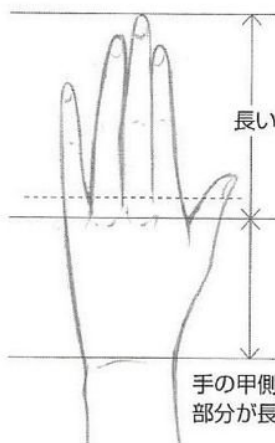
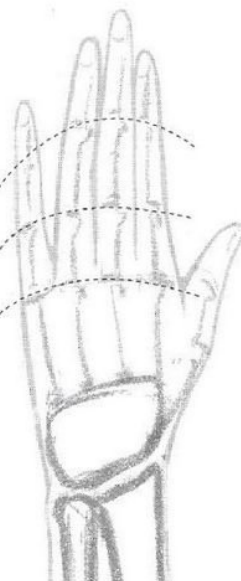
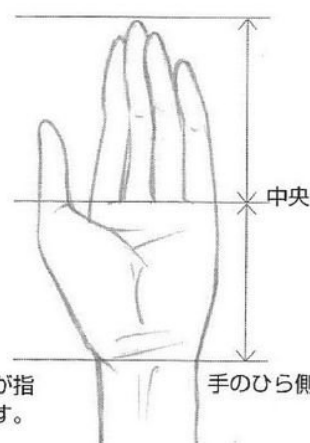
● 後ろに突き出したヒジ

● 手首の返しとヒジの表情

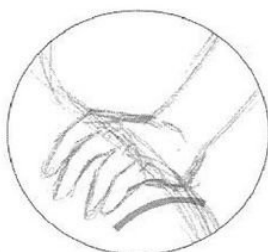
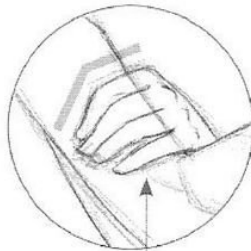
顔の前に手

手を下ろす

● 後ろからとらえたヒジ

「骨のふくらみがある」という意識でタッチを入れましょう。
ゆるいカド型
（ほぼ丸形）
富士山型
直線的な短い線で、ヒジ部分を表現します。
富士山型
突き出したヒジの先端部をとらえます。
カド型

● 腕を上げたときのヒジ

カド型（アップにするときは、微妙に富士山型を意識します）。

ヒジから先のラインは手の状態（向き）によって変わるので、頭に隠れて見えない手でもざっと描いて作画を進める必要があります。

とがった部分が正面を向きます。

ゆるいカド型
（ほぼ丸型）

手の作画

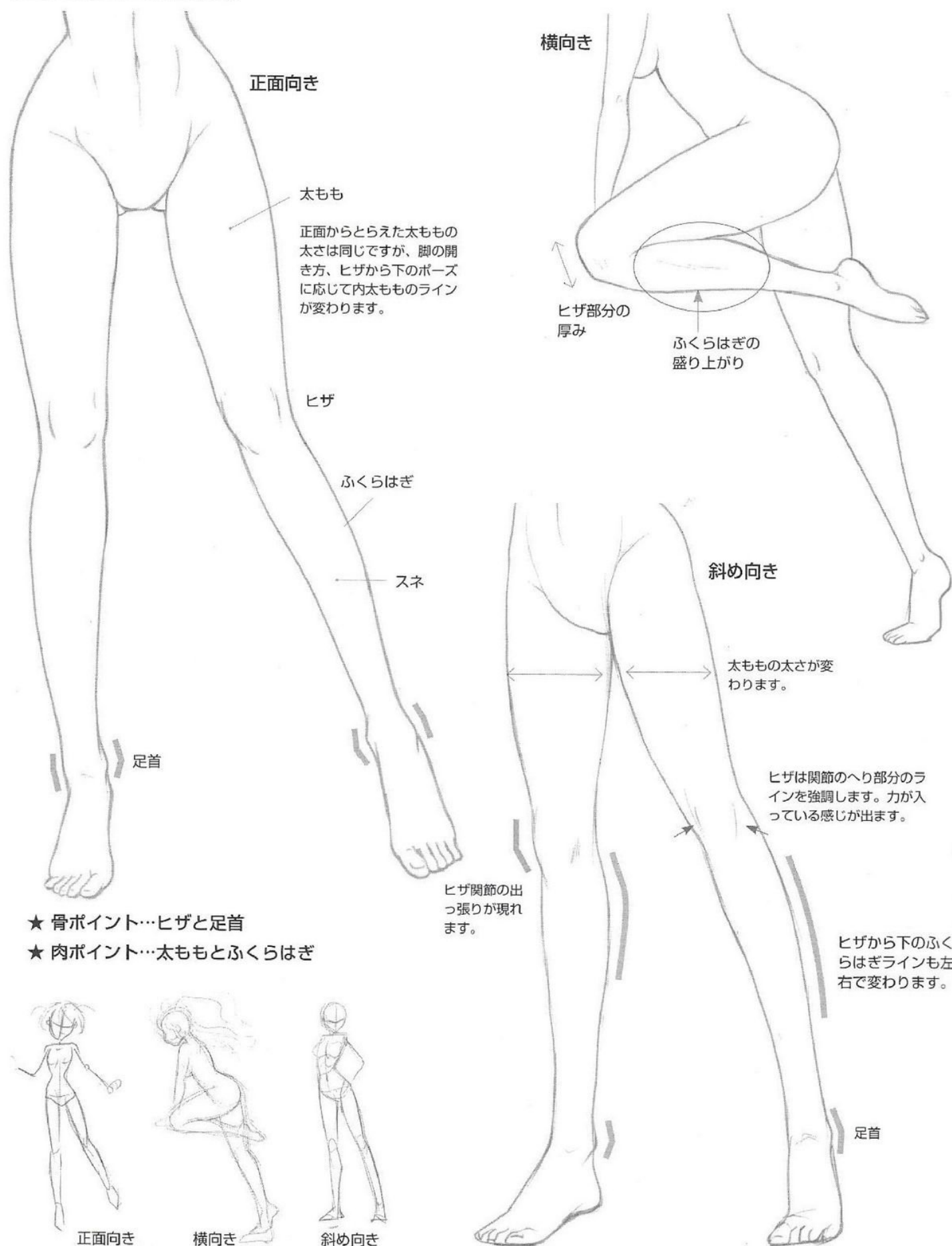
サイズをとらえる

顔の大きさを主体に手の大きさを決めて描きましょう。

いろんな場所を触ってみる作画で、手のサイズと形を練習してみるとよいです。場所によって少し大きめ、小さめなど、目的（テーマ）に応じて描き分けましょう。

※指の第１～第３関節は、下から逆に呼ぶ（指先に近い方を第３関節とする）場合もあります。

手のポーズの作画
両手を差し出す
指をピンとしていると、つけ根のシワは少なめで直線的です。
指のつけ根の線を曲線的に入れることで、ゆるやかに差し出されている手が表現されます。
戸惑いを演出する手のポーズ
浮き出す第３関節は指の中心の延長上に小さく入れます。
軽く握った場合、関節の線は指の線の延長線上に入れます。
腰に手をあてる
手の腹部分は、腰の曲面に沿った曲線になるように描きます。
腕組み
人差し指の曲がりで、腕に添えた手の感じを出します。
腕に添えているので、腕の曲面には沿わせず、自然な曲線で描きます。

脚の作画

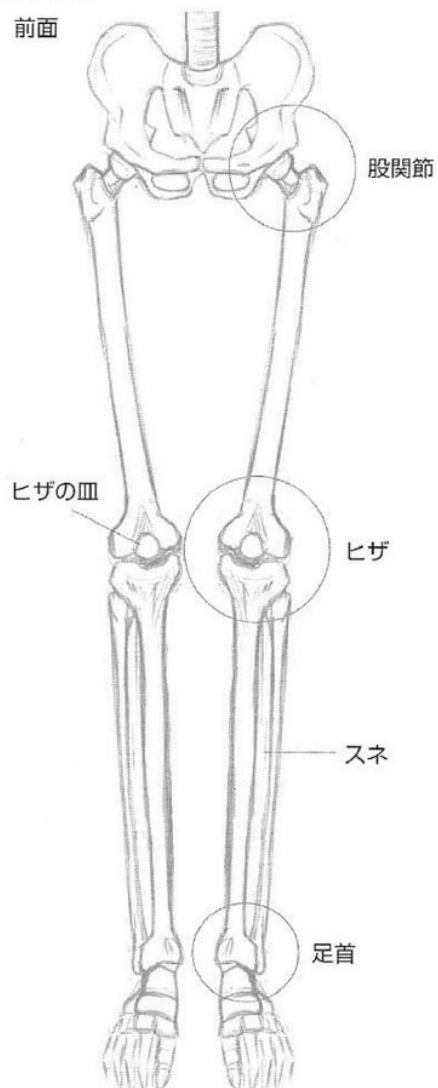
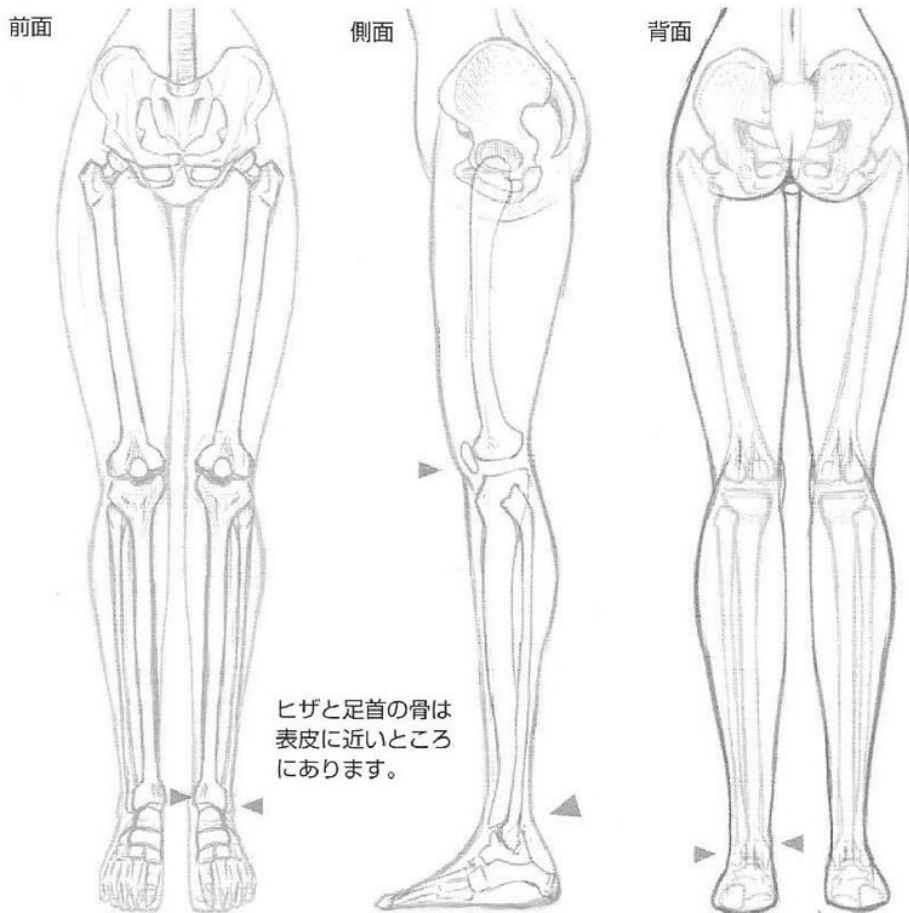
ヒザと足首の「骨の硬さ」と、太ももやふくらはぎの「肉の柔らかさ」がさまざまな脚の表情を生み出します。立ちポーズや座るポーズを通じて、脚部の作画を学びましょう。

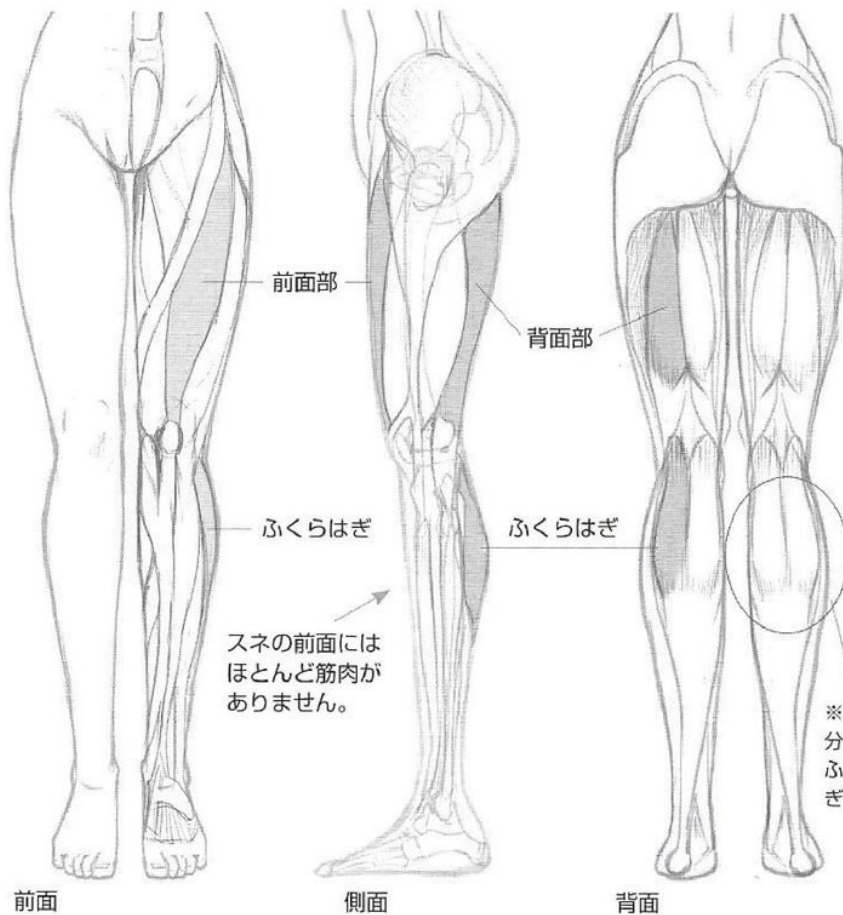
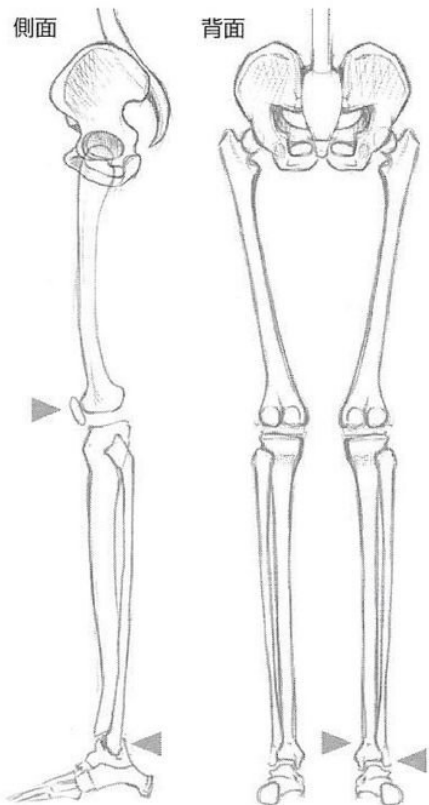
脚線の特徴

正面、横、斜めで変わる脚線を見てみましょう。

骨格と筋肉

骨はヒザと足首の関節をとらえるために必要です。脚部の筋肉は、骨を包んで筒状の「立体」を構成しています。

▶…アウトラインや表現に関わる骨

キャラ骨

キャラ骨透視図

簡易筋肉図

グレーの部分は、横から見たときにアウトラインに関わる筋肉です。

脚の骨と肉感の表現

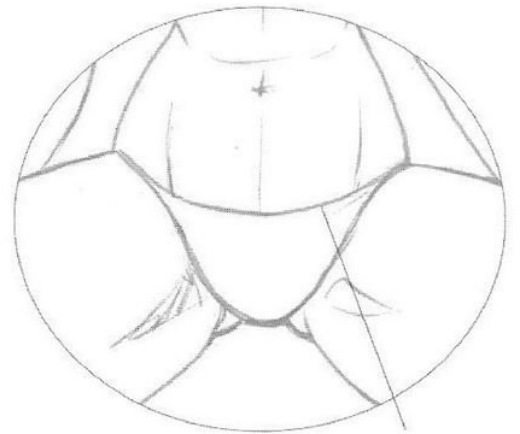
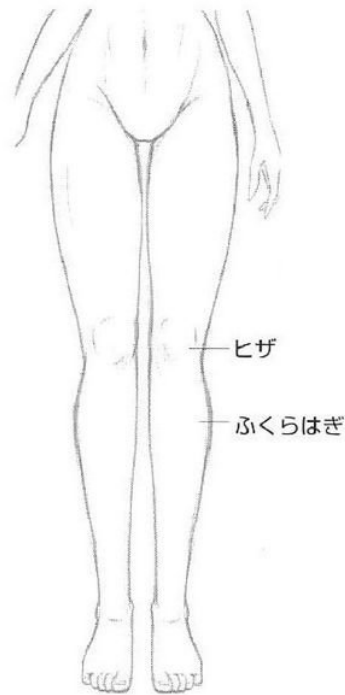
座るポーズを主体に、太ももやふくらはぎ（肉）、ヒザ（骨）などの表現を見てみましょう。

● 大きくヒザを開いて座る

ヒザ

ふくらはぎ

＜注目ポイント＞

・脚のつきかた
・太もも・ふくらはぎ・ヒザの表現

パンツを描く場合。はき口ラインで下腹部の曲面がはっきりします。

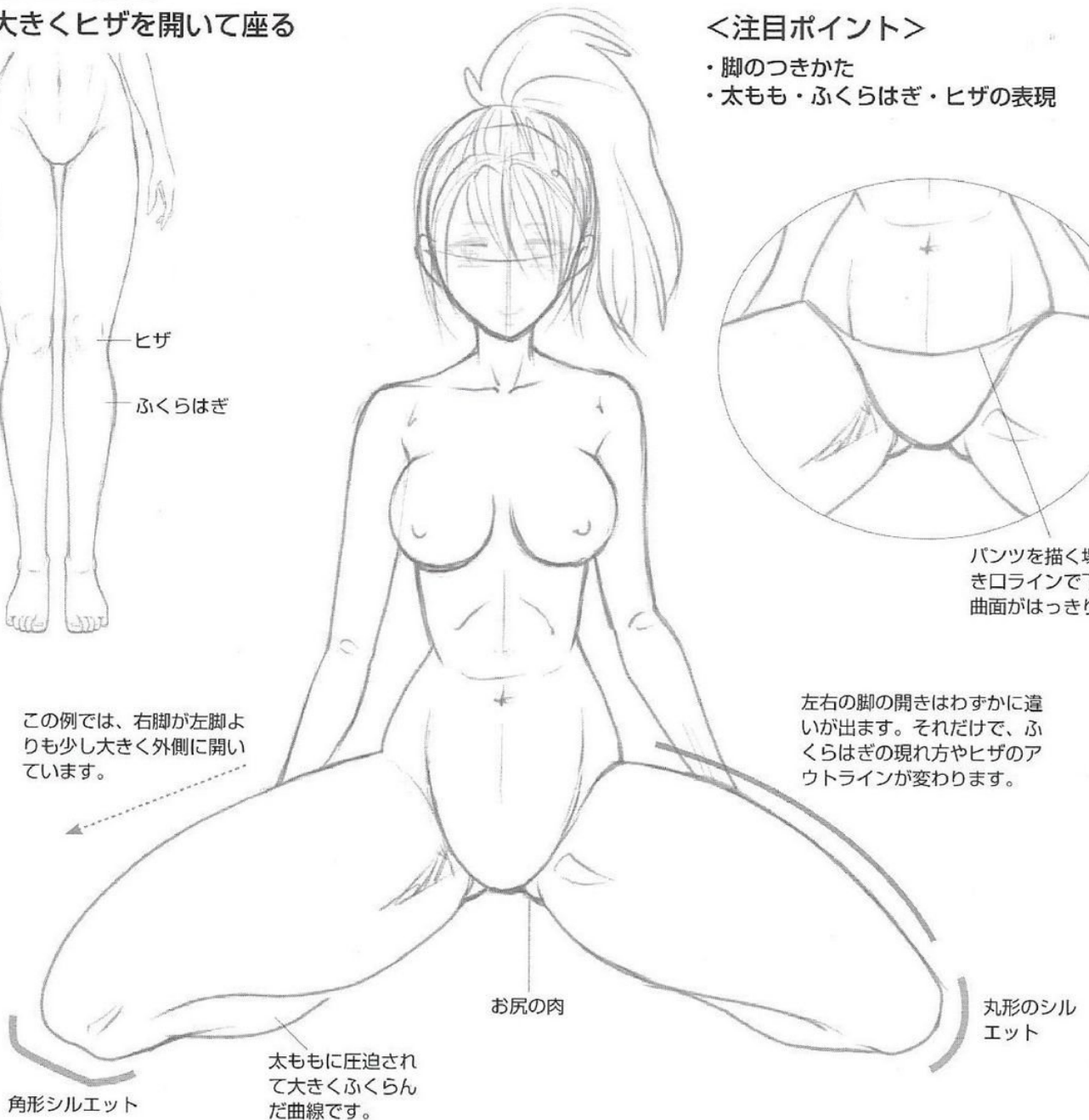
この例では、右脚が左脚よりも少し大きく外側に開いています。

左右の脚の開きはわずかに違いが出ます。それだけで、ふくらはぎの現れ方やヒザのアウトラインが変わります。

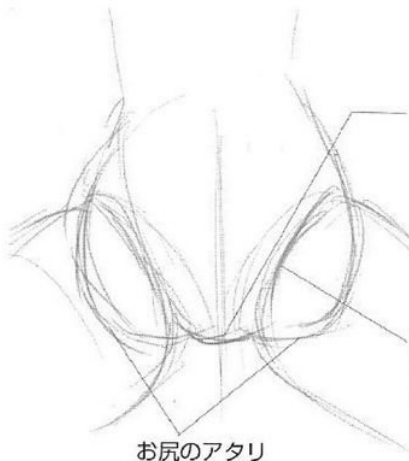
お尻の肉

丸形のシルエット

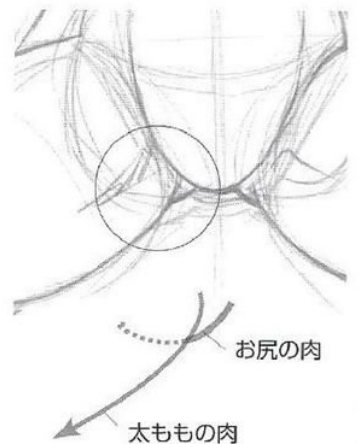
太ももに圧迫されて大きくふくらんだ曲線です。

角形シルエット

作画ポイント

作画中

パンツのラフを入れて、下腹部や脚のつけ根まわりのイメージをとらえて描きます。

股のラインは丸くとりましょう。

太もものつけ根。曲線で描きます。

お尻のアタリ

お尻の肉

太ももの肉

腰を前に突き出した場合

力強く張り出した曲線です。

胴体の最下部中央です。

お尻の肉

ふくらはぎの見える部分が広くなります。

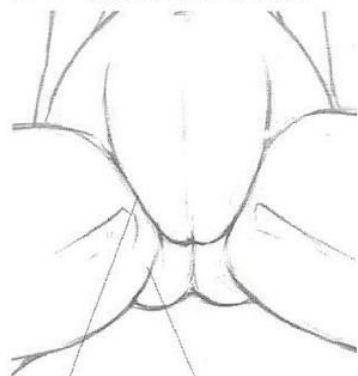
ヒザの皿の丸みが現れます。

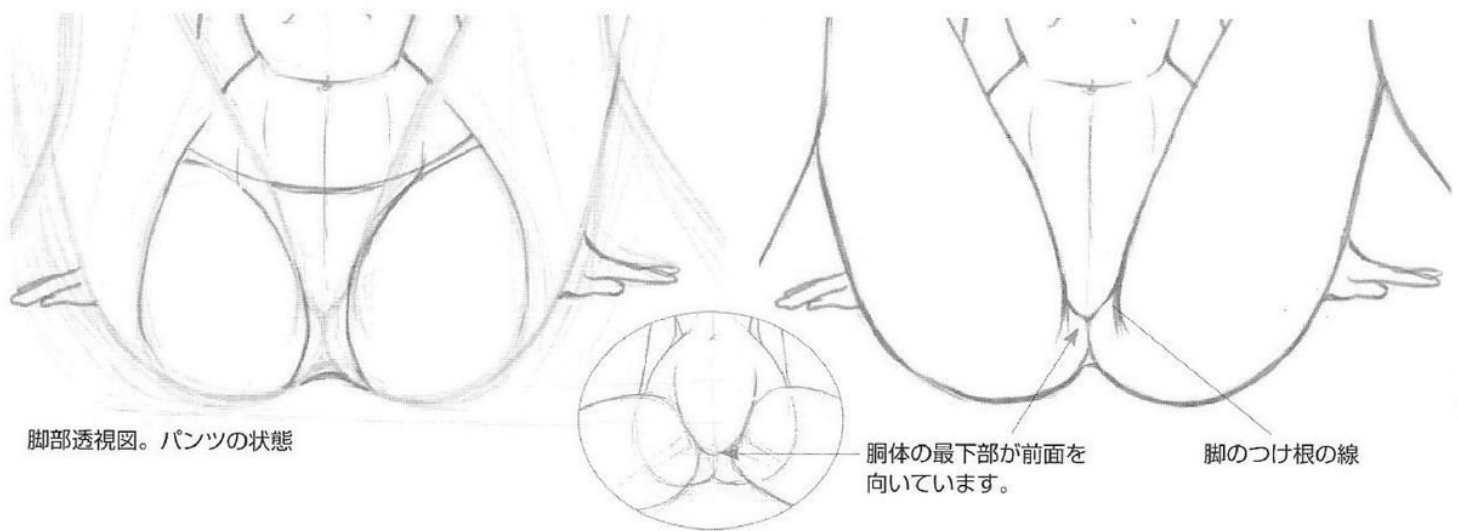
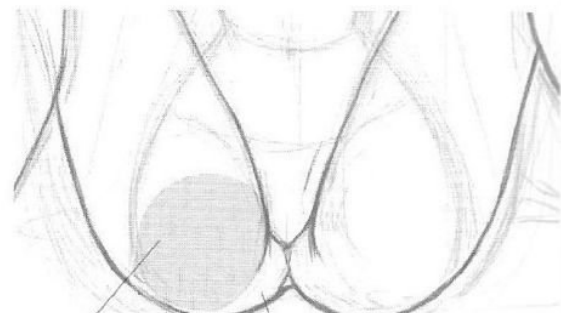
角形シルエットですが、直角に近くなり、高さが生まれます。

太ももライン、ヒザの変化の比較

スネパーツとのつながりを意識したヒザ表現で、太ももパーツをはっきりさせます。

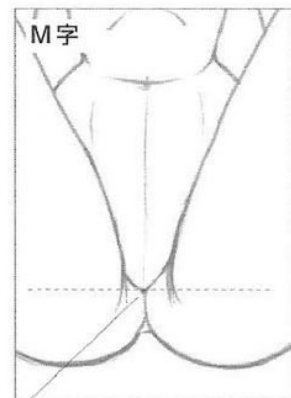
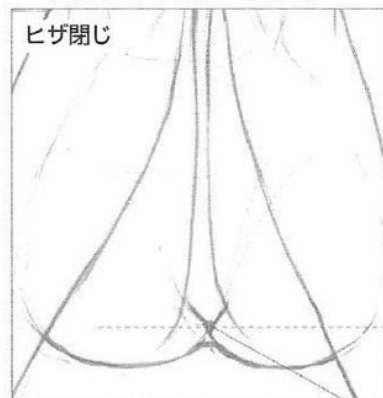
前ページの開脚はフカンでとらえた下半身、脚部です。
腰を前に突き出す場合、アオリでとらえたものになります。

パンツ（股まわり）の表現

● M字開脚

ヒザから下の広げ方が左右で違います。
ヒザやスネの曲線に違いが出ます。
ヒザは縦長のだ円
ふうのふくらみを
表現します。
少しカドを意
識した丸み
スネのラインは
直線的です。
ほんの少し曲線
的です。
足首の関節
右脚より少し外に
開いています。
脚部透視図。パンツの状態
胴体の最下部が前面を
向いています。
脚のつけ根の線
作画ポイント
アタリ。全体のシルエットをとりな
がら、関節部をとらえます。
脚で隠れる胴体の形を描いて作画
します。
脚のつけ根の
イメージ
お尻部分

● ヒザを閉じた場合

ヒザは丸いシルエットになります。

胴体透視図

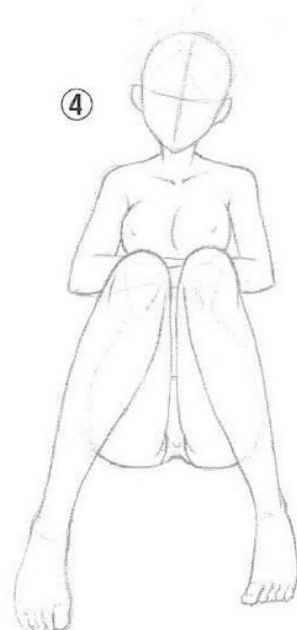
M 字開脚との違い（変化）

上体が少し前にかがむので、脚のつけ根の線と胴体の最下部が下がります。

胴体の最下部

作画手順

① 全体のアタリ。ポーズのイメージを描きます。

② 胴体部分の形を描きます。

③ 脚部をざっと描き込みます。

④ 線を整えて完成です。

しゃがむ・立てヒザ・正座

太もも、ふくらはぎ、ヒザ表現に注目しましょう。

● しゃがむ・斜め向き

太ももの曲線が強調されます。

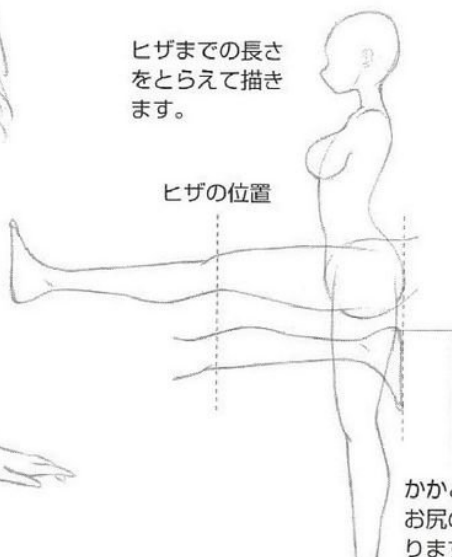
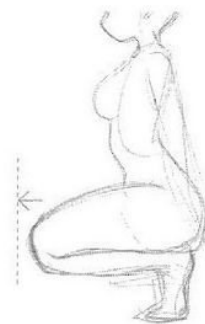
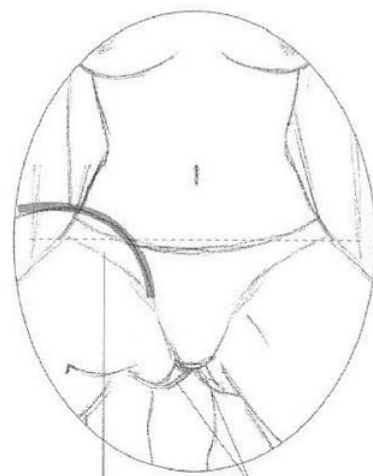
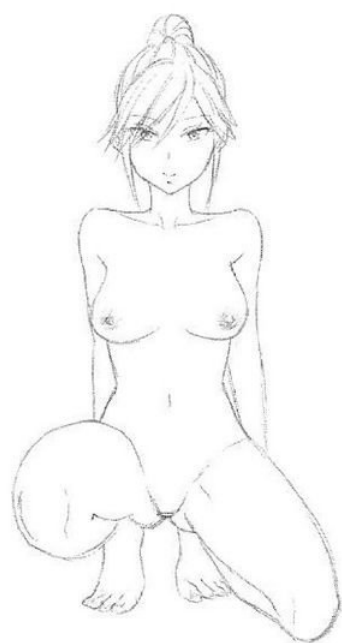
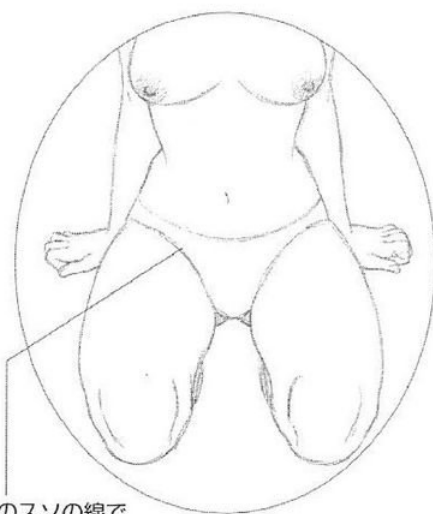
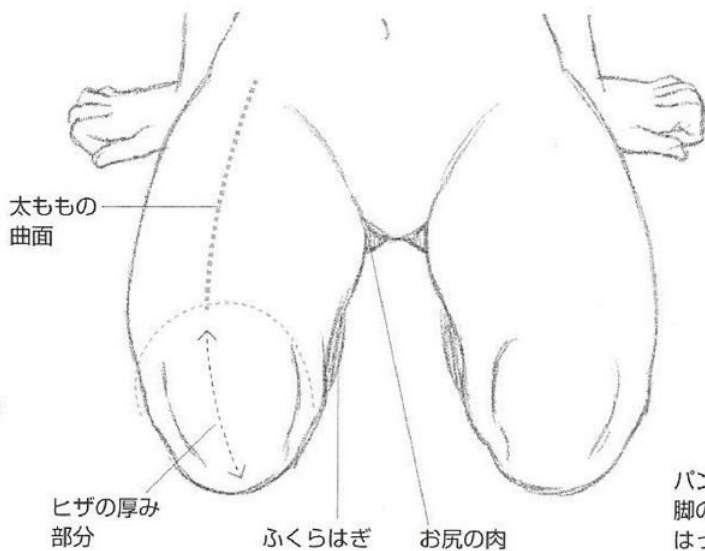
ヒザの皿の丸み。ごついイメージになるので、描かないことも多いです。

ふくらはぎのふくらみ

作画中

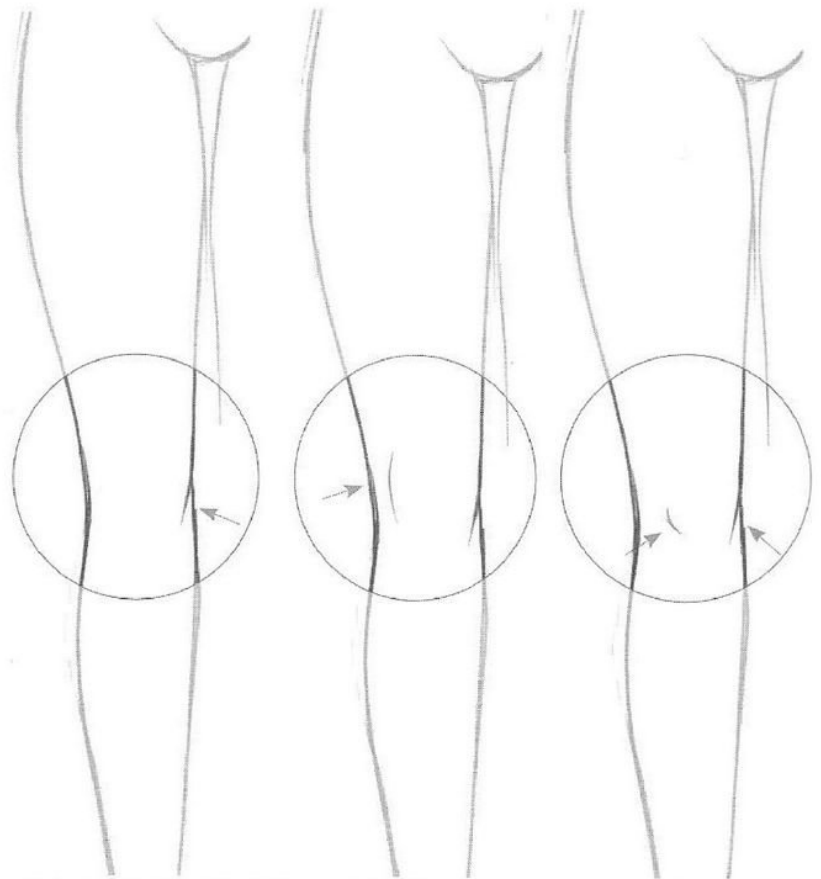
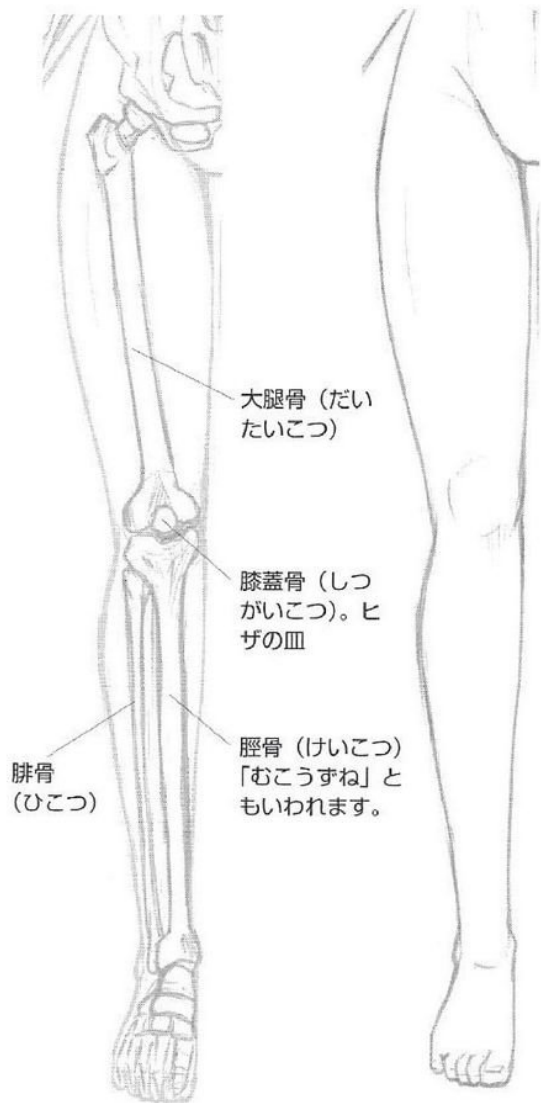
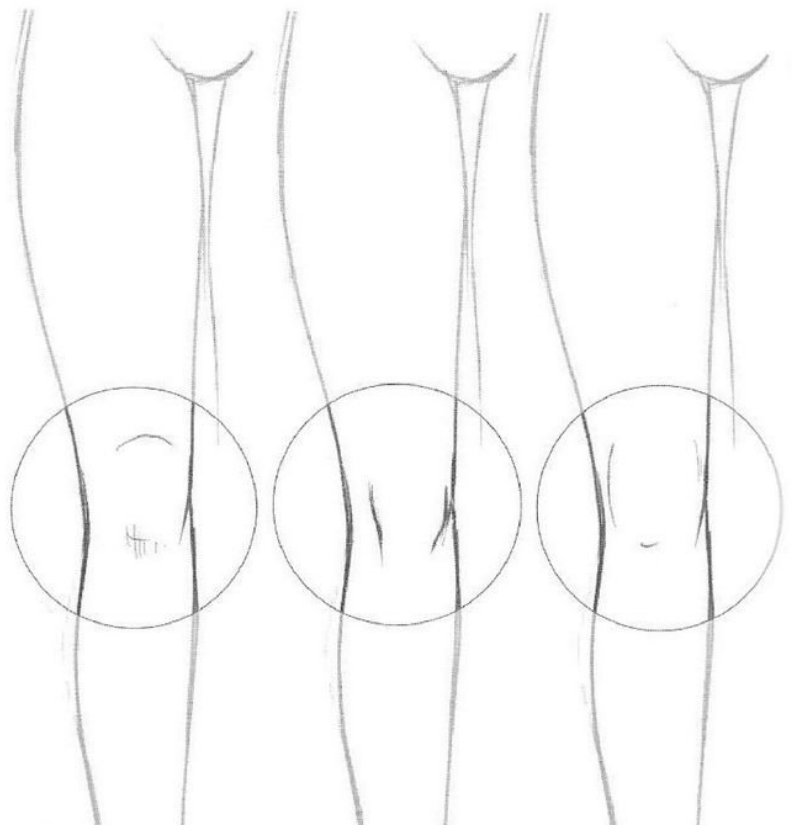
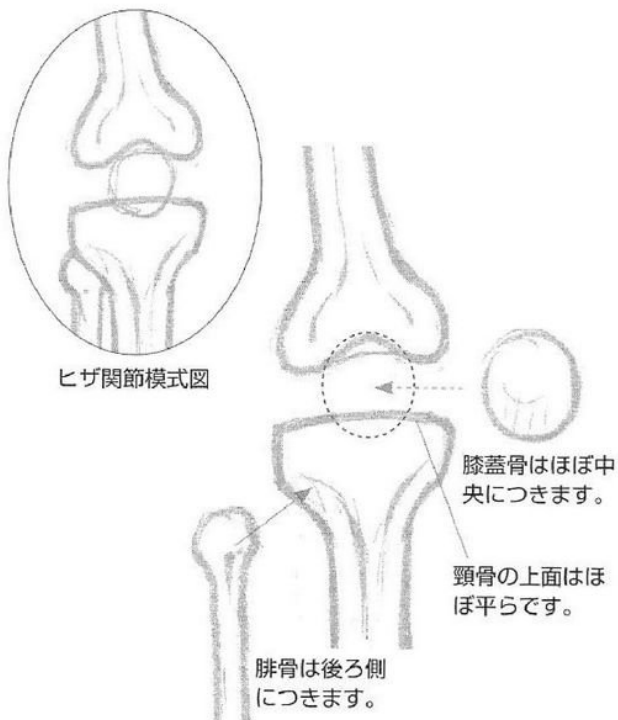
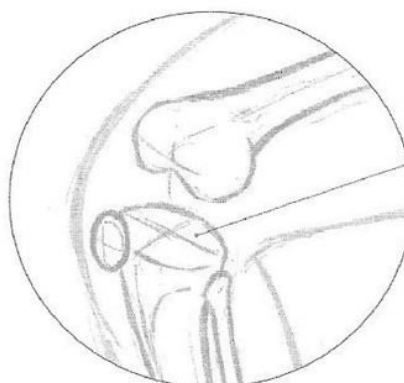
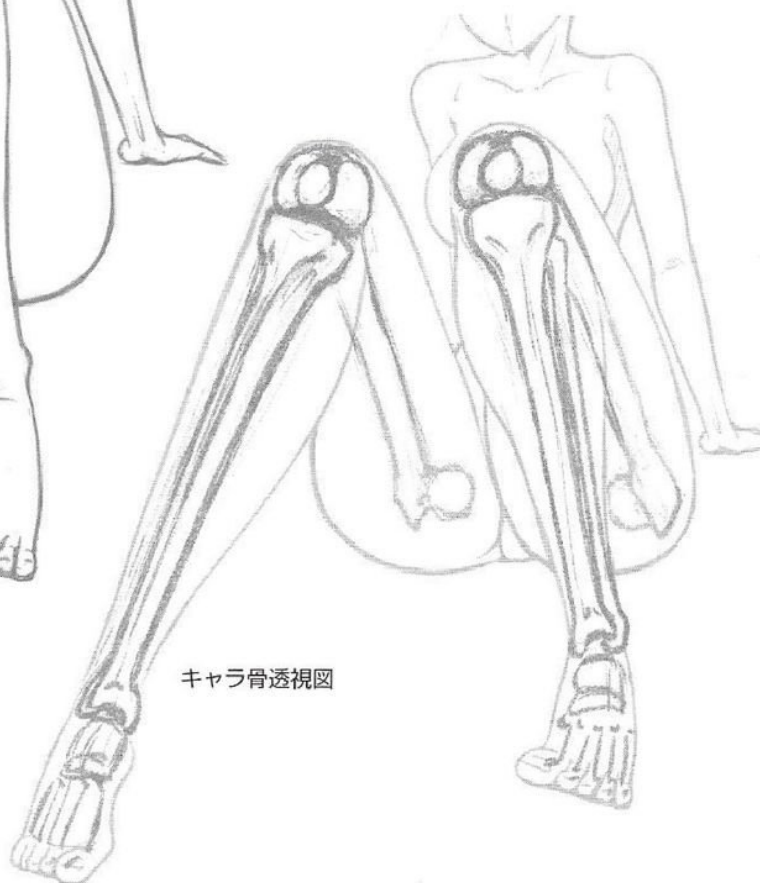
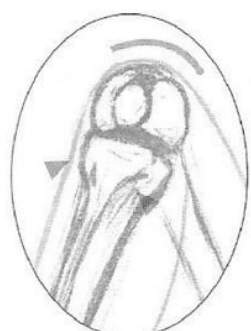
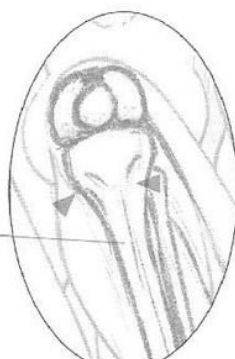
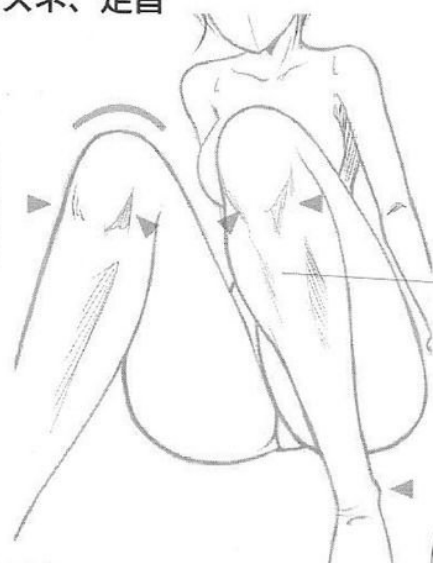
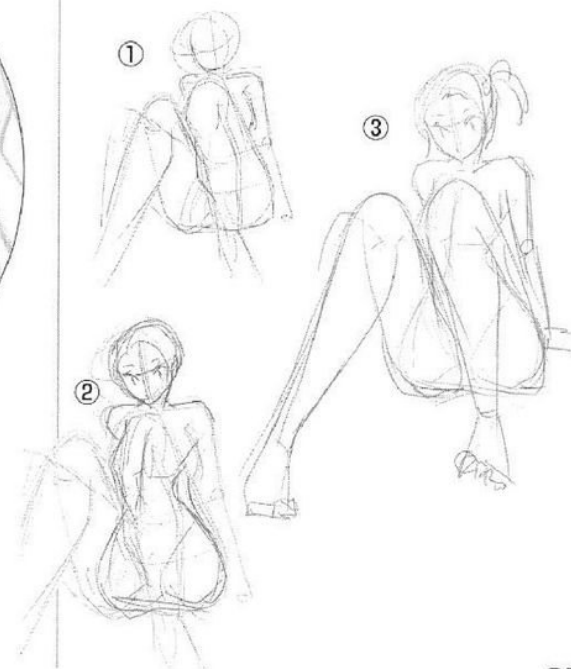
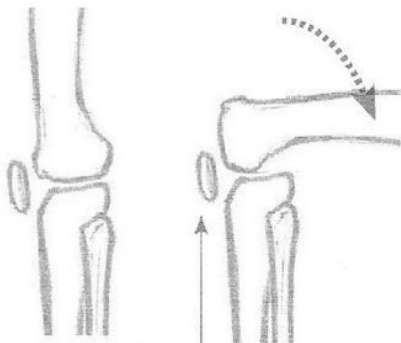
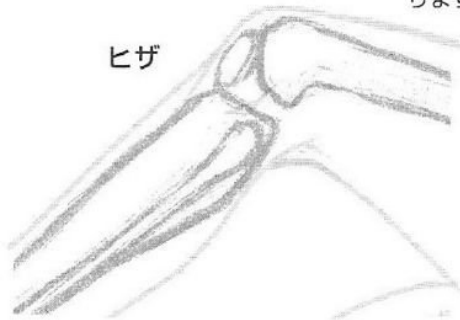
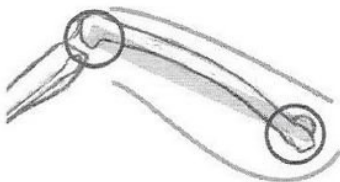
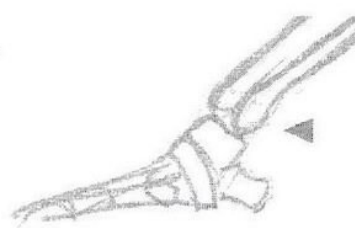
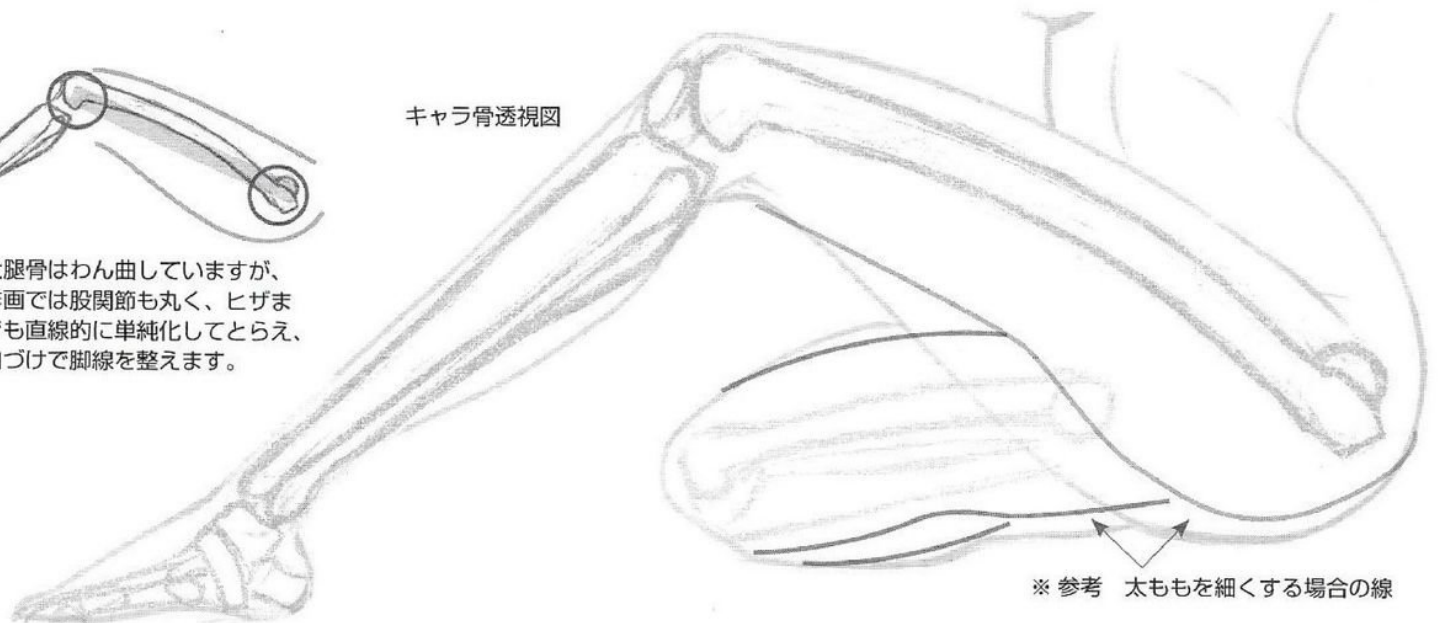
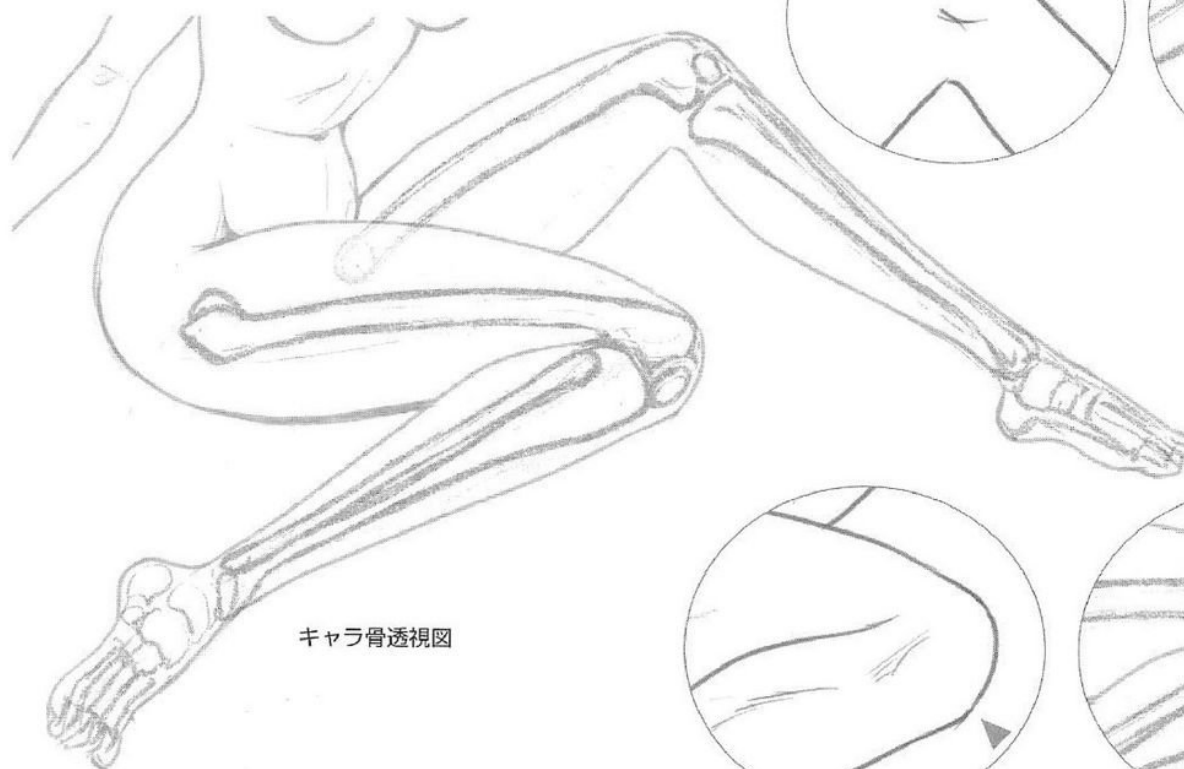
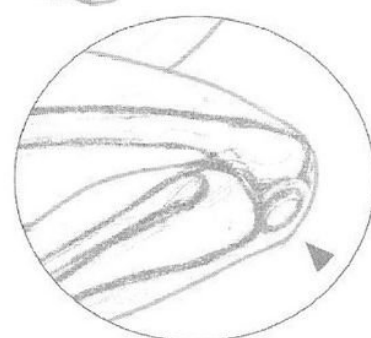
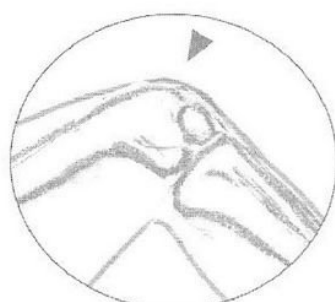
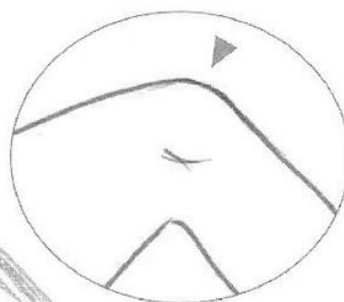
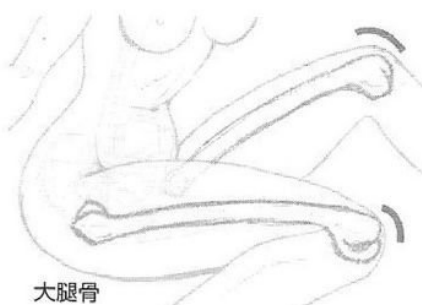
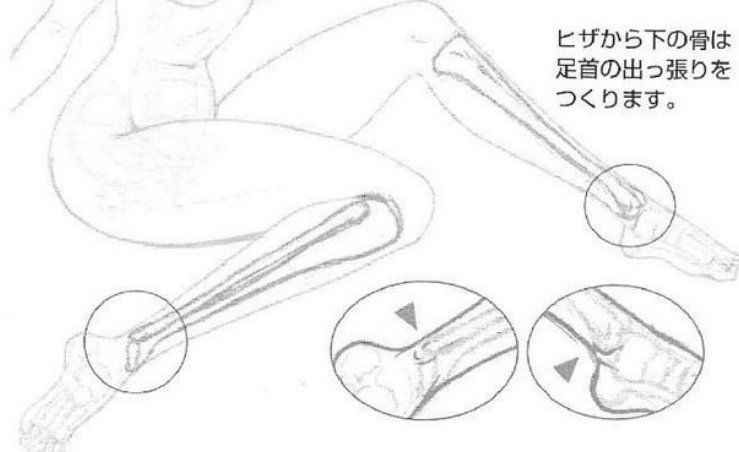
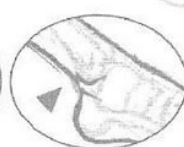
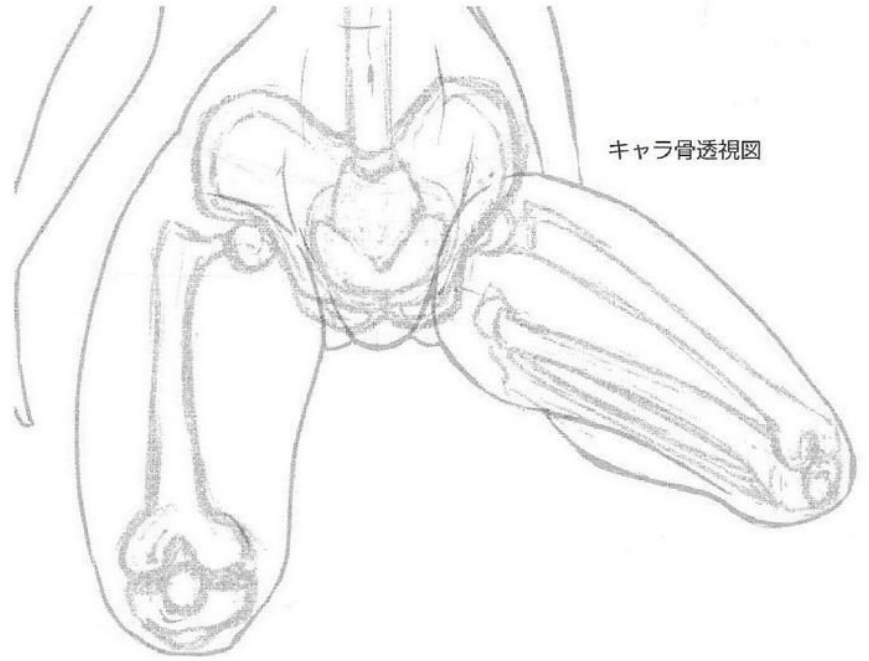
左右の脚のつけ根の高さをとらえるアタリ

左右のヒザ位置をそろえるためのアタリ

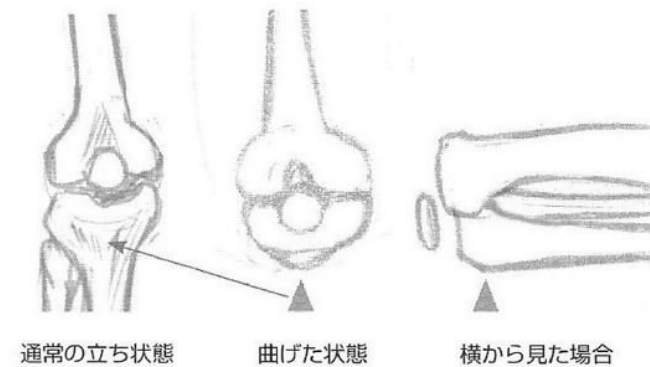
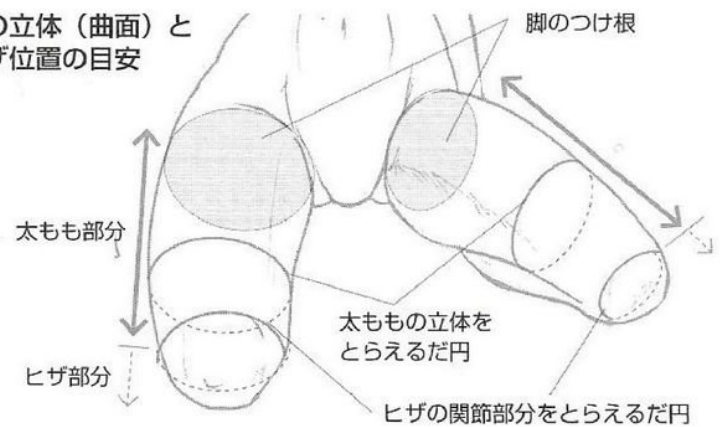
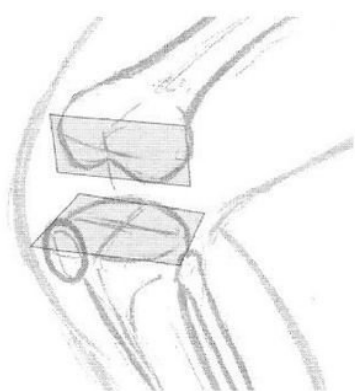
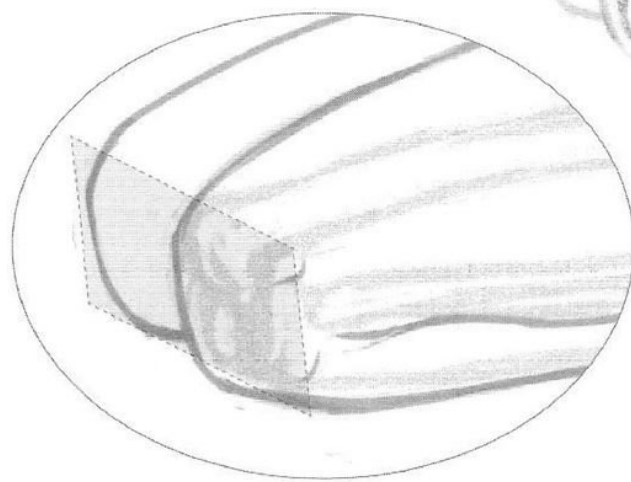
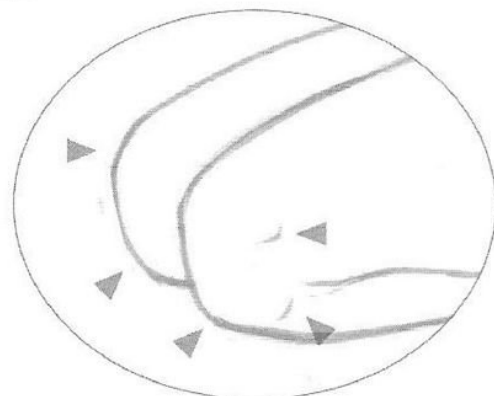
● しゃがむ・横向き

● 立てヒザ

太もも上面部
の曲面
作画中
ヒザ関節・骨の
両脇に出る線を
描きます。
ヒザのアタリをカド
の丸い長方形状にと
っています。
太もものアウ
トライン
ヒザの中
央の位置
スネ部分は丸く
見えます。
ふくらはぎの上に乗る
太もも。ふくらみ表現
の曲線です。
パンツの布
太ももで隠れ
ている部分。
● 正座
太ももの
曲面
ヒザの厚み
部分
ふくらはぎ
お尻の肉
パンツのスソの線で
脚のつけ根の曲面が
はっきりします。

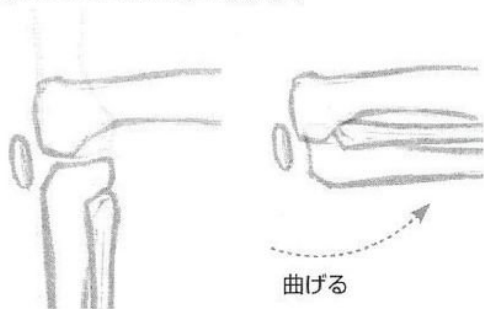
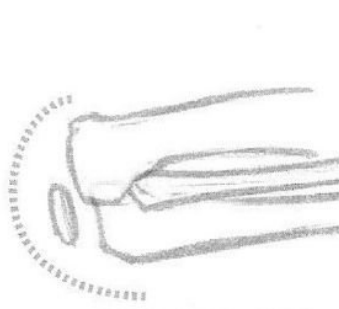
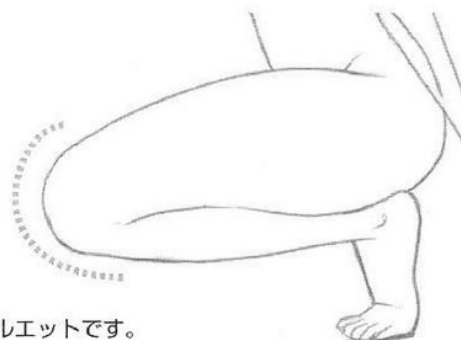
骨格と脚線

ヒザやスネ、太ももなど、脚の表現を見てみましょう。

ヒザ表現のいろいろ

両ヒザを立てたくつろぎポーズ

片ヒザを立てたくつろぎポーズ
● 左側
腱や筋肉が骨のまわりを覆っているので、骨とアウトラインの間にはすき間があります。
ヒザ
膝蓋骨は動きません。
足首
キャラ骨透視図
大腿骨はわん曲していますが、作画では股関節も丸く、ヒザまでも直線的に単純化してとらえ、肉づけで脚線を整えます。
※ 参考　太ももを細くする場合の線

● 右側

キャラ骨透視図
太もも（大腿骨）- ヒザ（ヒザの皿）- スネ部分のつながり
大腿骨
大腿骨の先端の丸みがヒザのアウトラインの大枠をつくります。
ヒザの皿
ヒザから下の骨は足首の出っ張りをつくります。

ヒザを開いた正座

キャラ骨透視図

ヒザまわりの線は、骨のふちやヒザの皿などの場所を意識して描き込みます。

ヒザから下を曲げたときのキャラ骨構造

脚の立体（曲面）とヒザ位置の目安

正座

キャラ骨透視図

斜め向きでは四角っぽい
シルエットのカドをとる
イメージでとらえます。

カドを丸くするイメージで描きます。

真横からとらえた骨の模式図

真横からではヒザは丸いシルエットです。

足首と足の作画

足は全身のポーズや脚線のつながりを見ながら描きましょう。

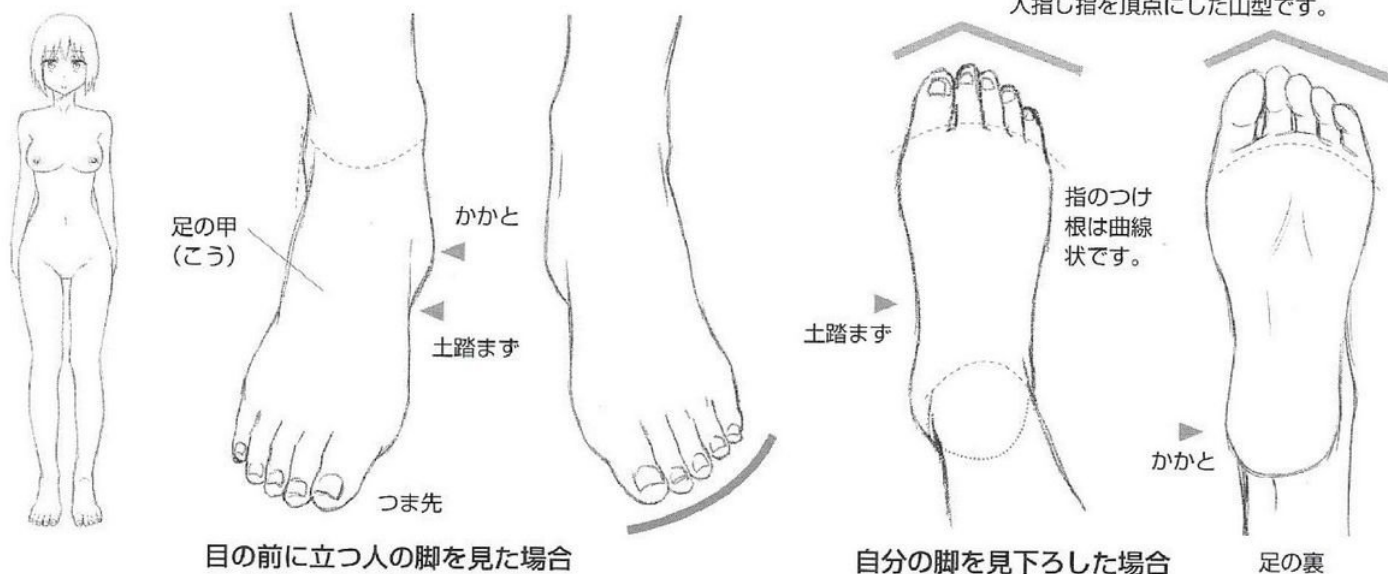
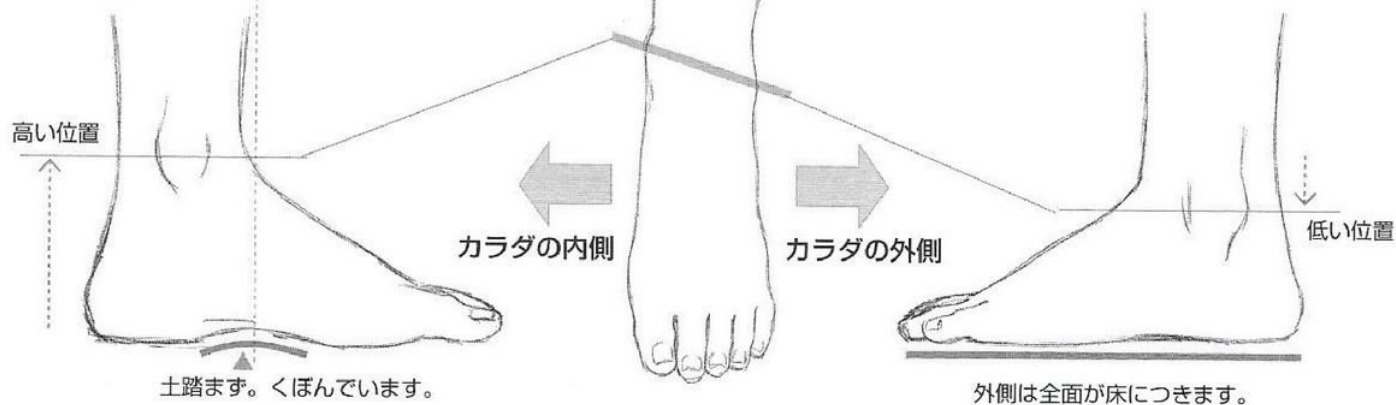
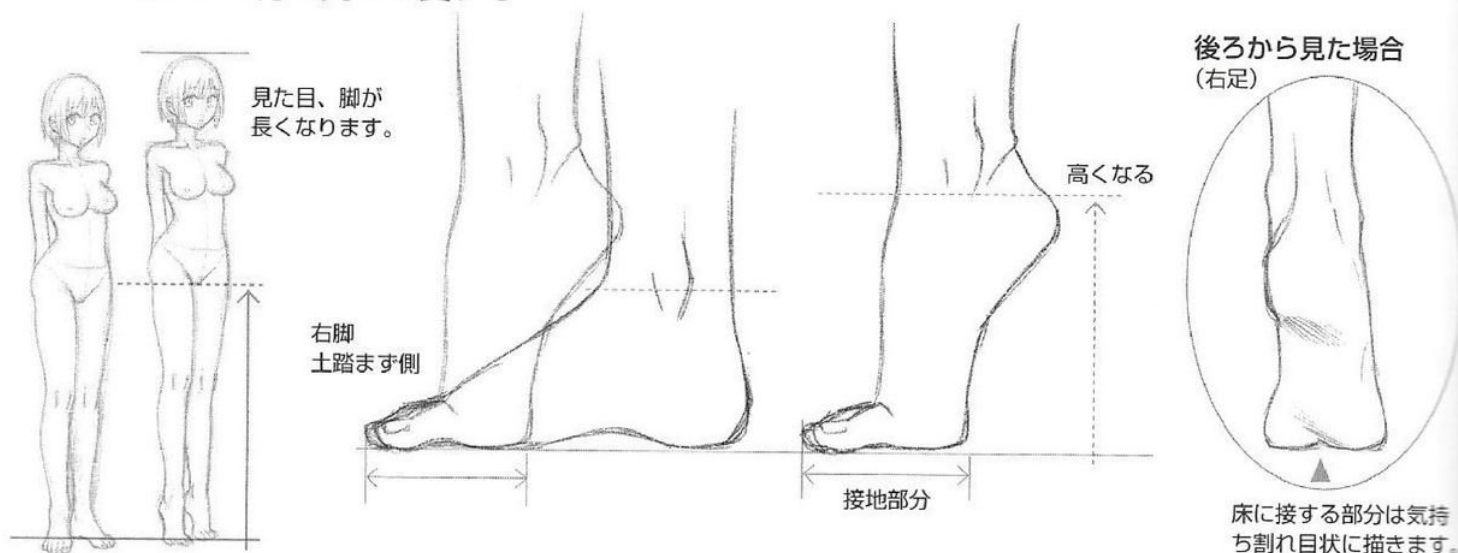
足は側面が三角形の積み木のイメージでとらえましょう。

足の特徴

1. つま先のシルエットが変わる

目の前に立つ人の脚を見た場合

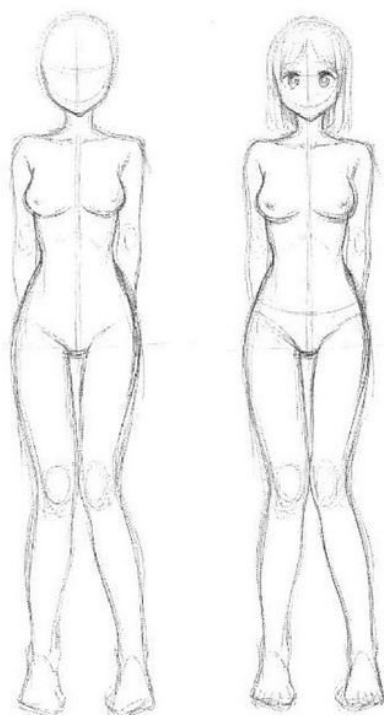
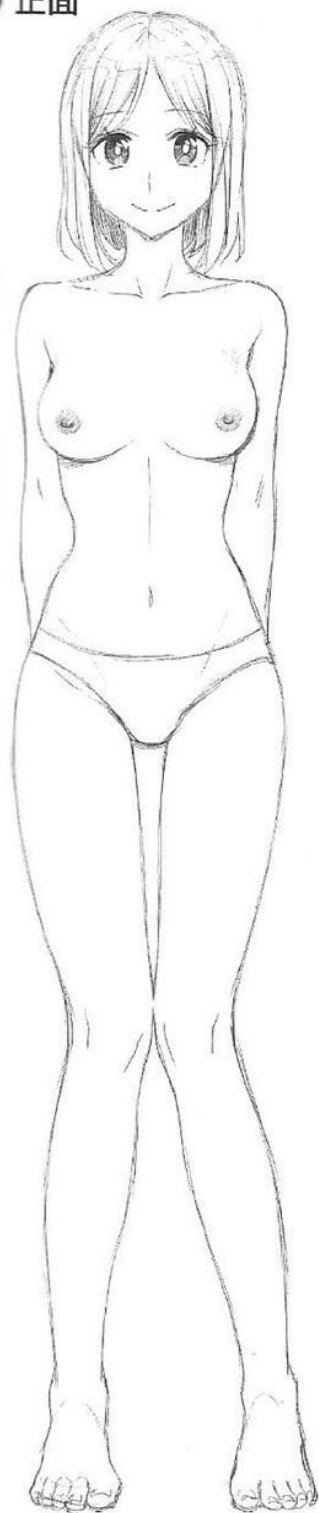
自分の脚を見下ろした場合

足の裏

2. 左右で接地面とくるぶしの位置が変わる

3. つま先立ちで背の高さが変わる

※ バレエなどでは本当のつま先で立ちますが、通常はこの部分で立つことをつま先立ちといいます。

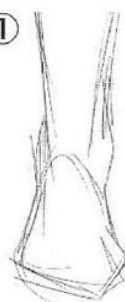
全身ポーズの作画に学ぶ足と足首

キャラを描く手順を通して、足の作画を見てみましょう。

立ちポーズ

● 正面

1. ラフデッサン。大づかみに全体のポーズを描きます。

2. 顔や髪の毛、細部を描き込みながら、アウトラインを整えます。

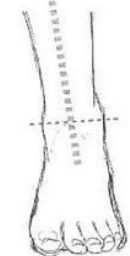
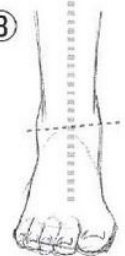
①

ラフデッサン。足首の形を大づかみにとって足のポーズのイメージを描きます。

足をパーツとしてとらえ、つけ根部分をカギ状に描きます。

②

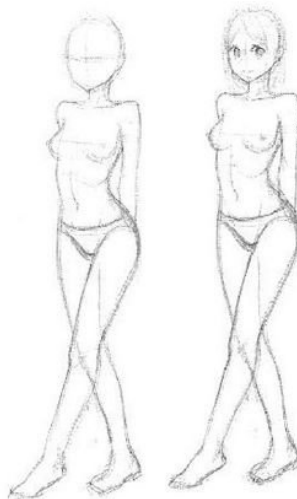
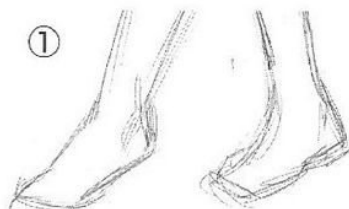
参考・フォルムモデル

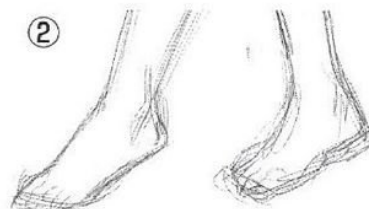
足の指をラフに描きます。

③

少しかかとを上げています。脚も斜めにしているので、普通にまっすぐ立った状態と違うことを意識してくるぶしの角度や位置を調整して仕上げます。

足首から先は普通に正面向きです。

足首の骨は内側が高いので、「両脚そろえたときにハの字」と覚えます。

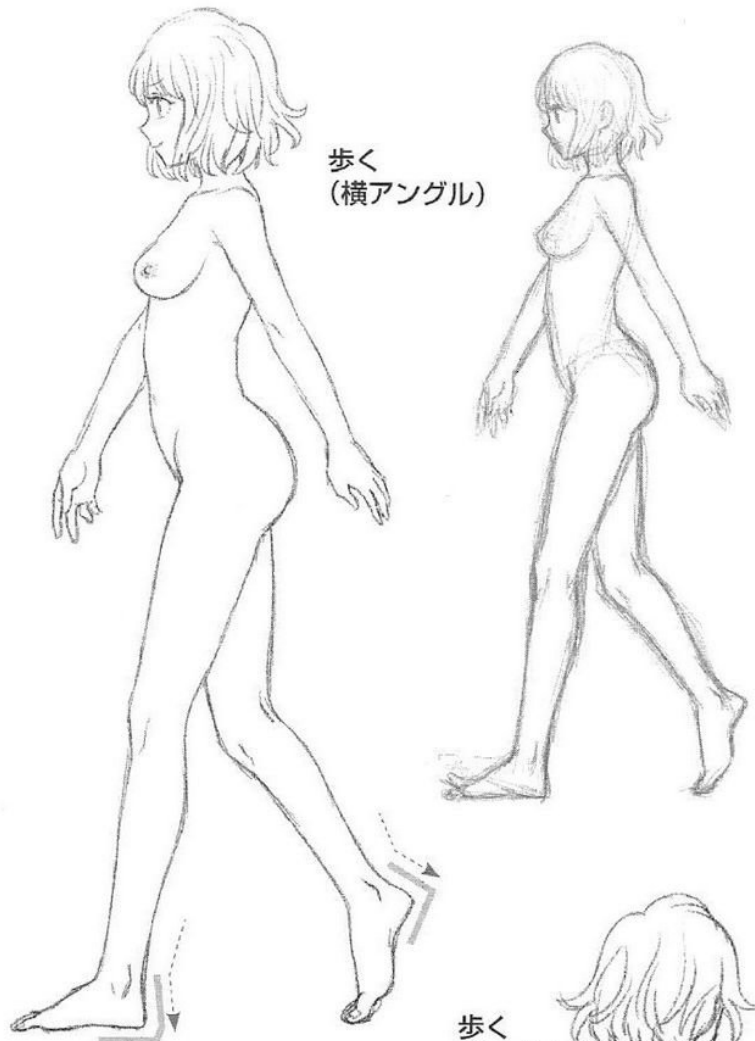
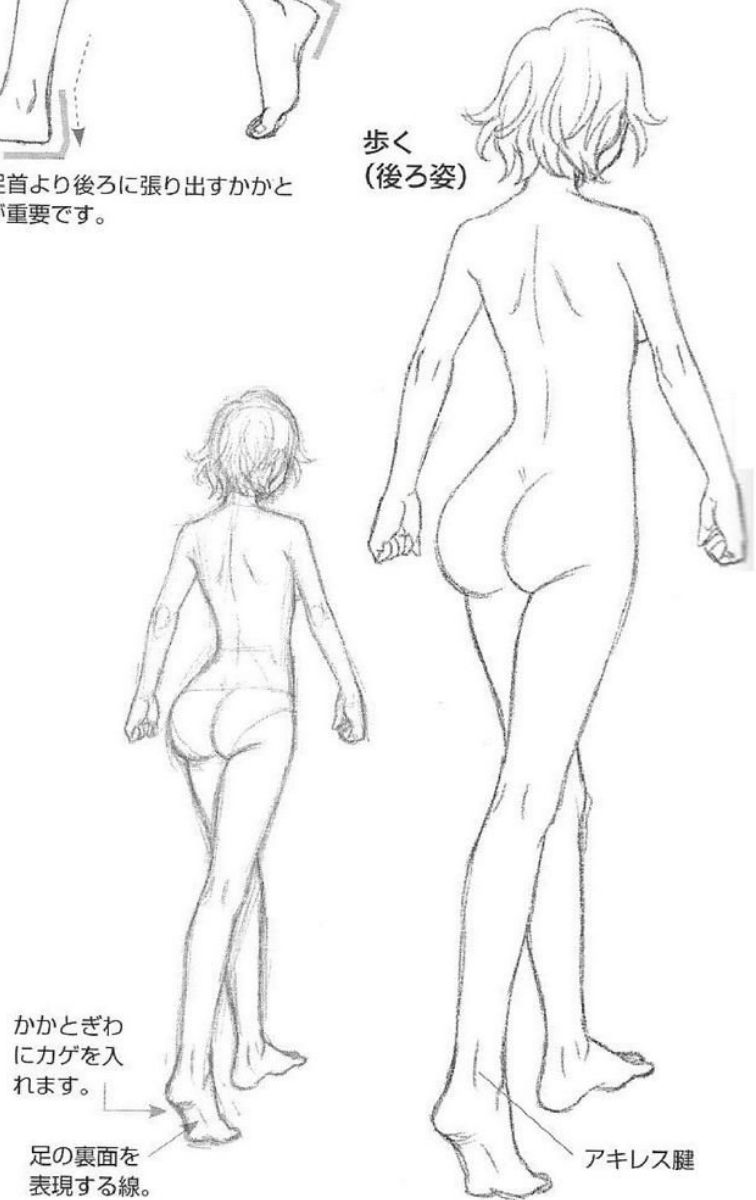
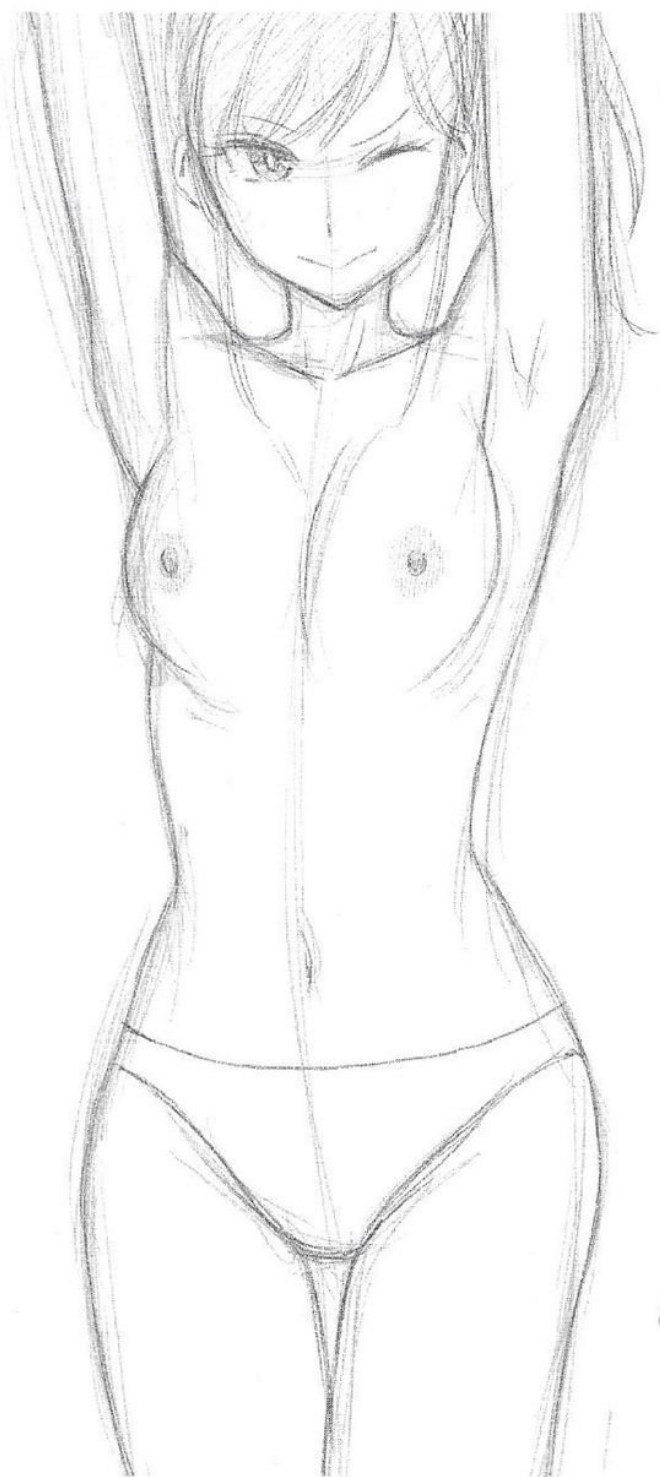
● 斜め向き

①

全身のイメージに合わせて、足全体のシルエットを描きます。

②

指を大づかみに描き込みます。

③

指を描き込み、くるぶしの線を入れて完成です。

いろいろなアングルで描く足

第３章

肉感が女の子キャラの柔らかさのかなめ

肉感と曲線　女の子のカラダの特徴をとらえて描こう

肉感と丸みの表現

しなやかな女の子のカラダの特徴をつくり出す要素は、
1. 乳房とお尻
2. 肩の丸みと腰のくびれ
3. おなかの起伏と股間の丸み
曲線で肉感を与えましょう。

● カラダの曲線

上胸部（ろっ骨部）をとらえる目安の線

ゆるやかなふくらみ

へその位置をとらえます。

骨盤部をとらえる目安の線

へこみ

ゆるやかなふくらみ

お尻の割れ目を意識する線。見えない部分もアタリ線で立体感をとらえて描きます。

股からカラダの真下側をとらえる線

乳房の丸みをつくる曲線

ゆるい曲線

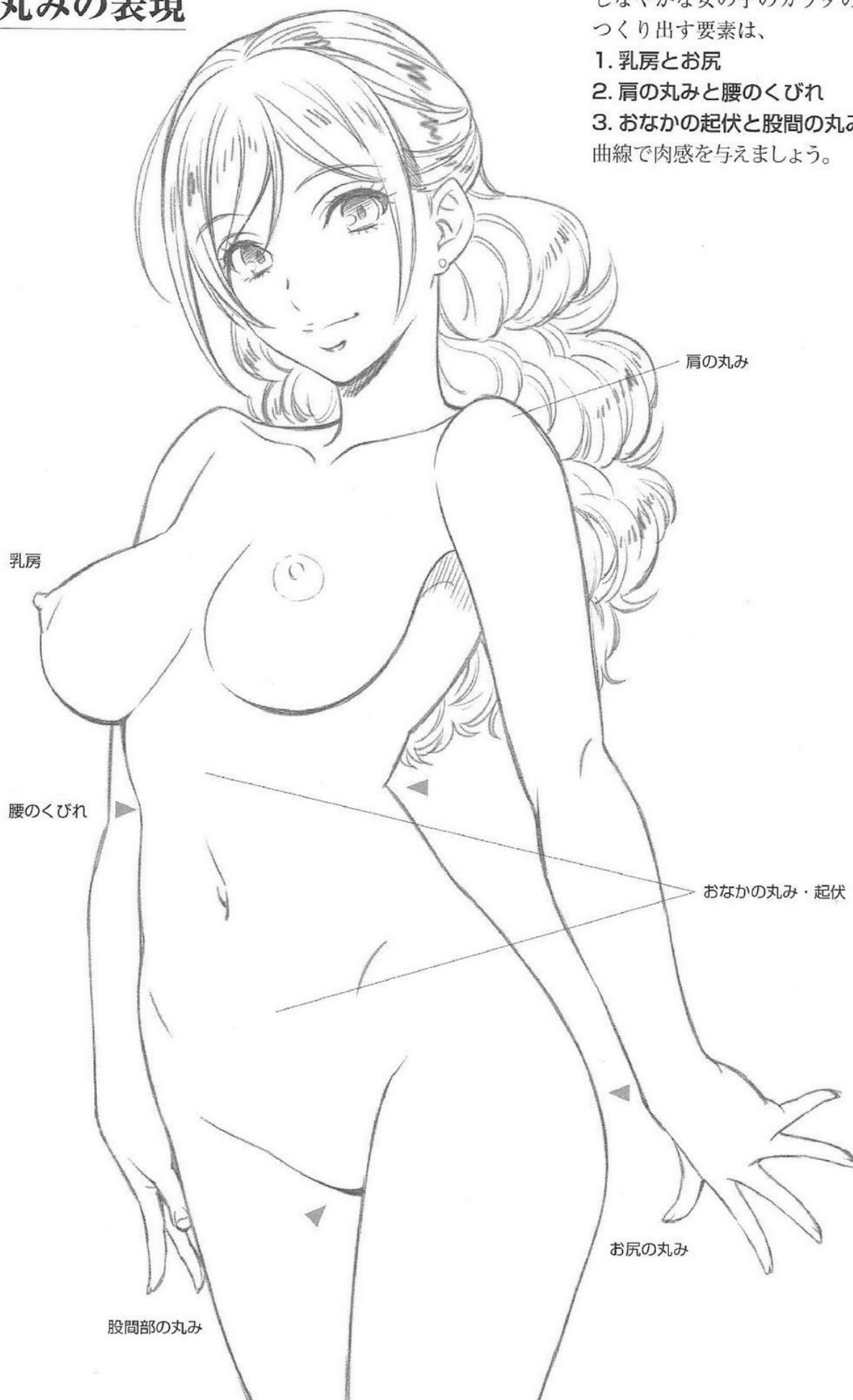
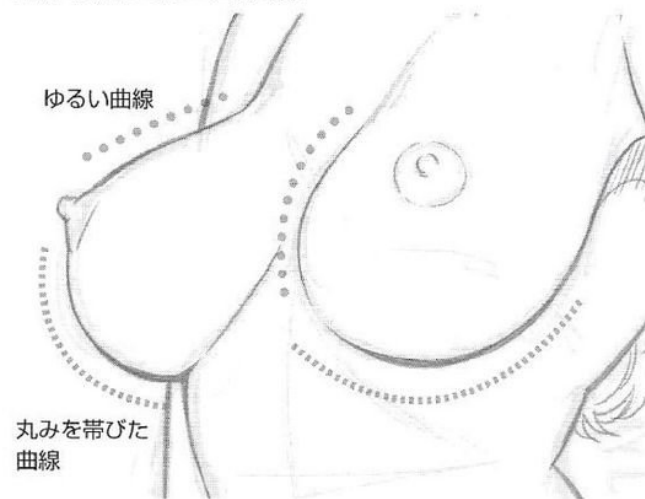
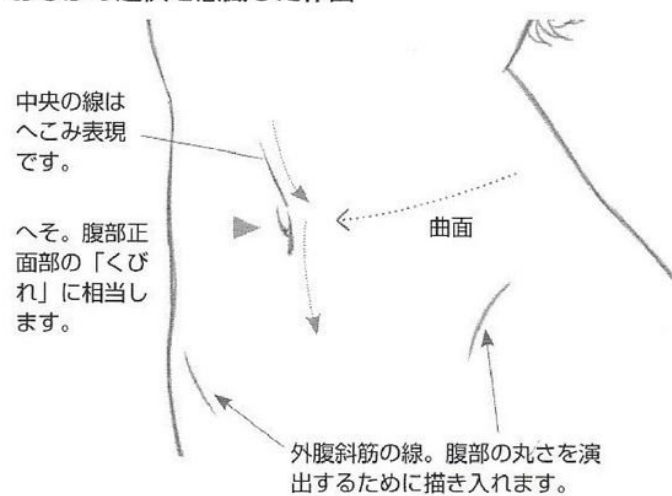
丸みを帯びた曲線

おなかの起伏を意識した作画

中央の線はへこみ表現です。

へそ。腹部正面部の「くびれ」に相当します。

曲面

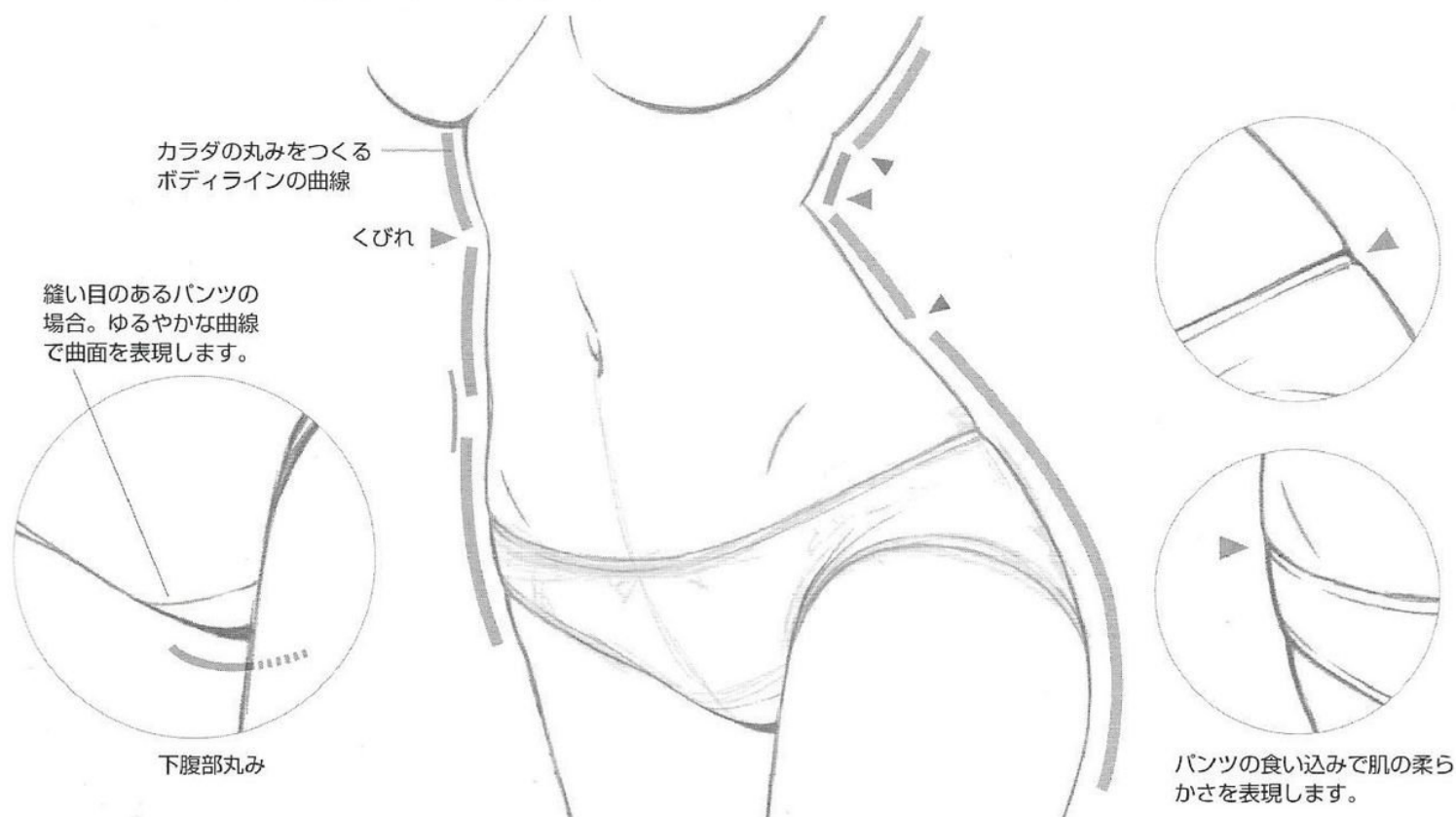
外腹斜筋の線。腹部の丸さを演出するために描き入れます。

ボディラインの柔らかな肉感を生み出す曲線とくびれ

カラダの丸みをつくるボディラインの曲線

くびれ

縫い目のあるパンツの場合。ゆるやかな曲線で曲面を表現します。

下腹部丸み

パンツの食い込みで肌の柔らかさを表現します。

おっぱいの作画

代表的なサイズや形の描き分け、柔らかさの演出表現などを見てみましょう。

代表的なおっぱい演出

形や大きさ、動きを通じてのアピールなど、乳房の魅力はさまざまな演出で強調されます。

乳房の変形
腕に押されて変形
するおっぱい（乳
房の柔らかさ表現）
サイズと形
アングル的に左右
非対称になる豊か
な美乳の表現
アオリ見せ
豊かな下乳をアピール
乳房の動き
大きく弾む
（揺れ表現）

おっぱいの特徴

作画ポイント・位置・名称

おっぱい（乳房）のつきかたや位置、形、サイズの描き分けを見てみましょう。

乳房

乳首

乳輪

作画上のアタリ・補助線

乳房の上部(つきぎわ）をとらえる線

中心線

胴体のアタリ

左右の乳首の位置をとらえる線

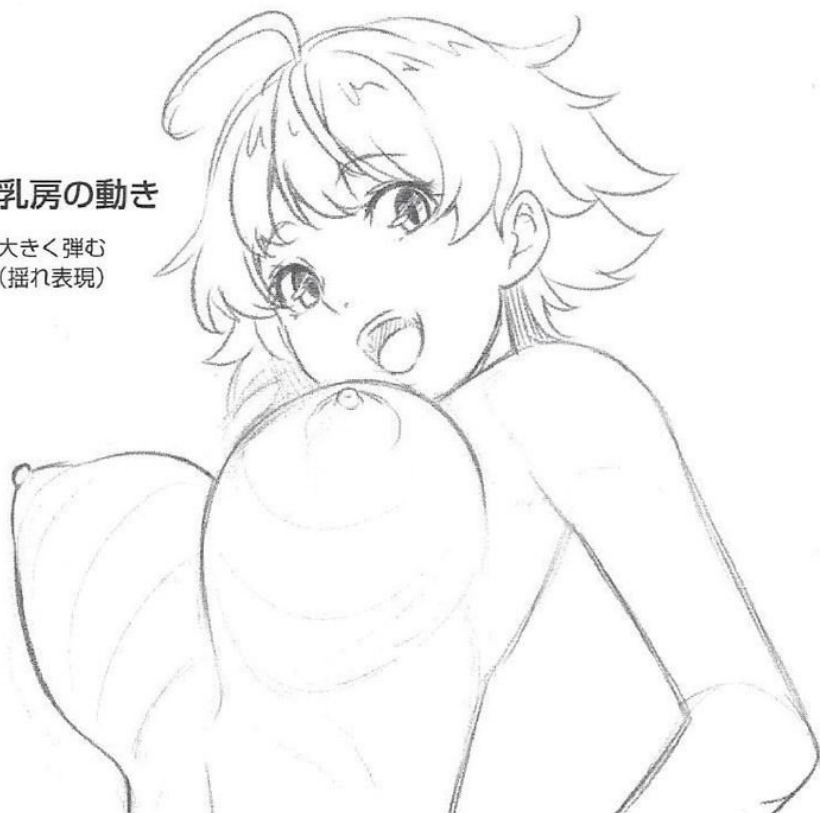
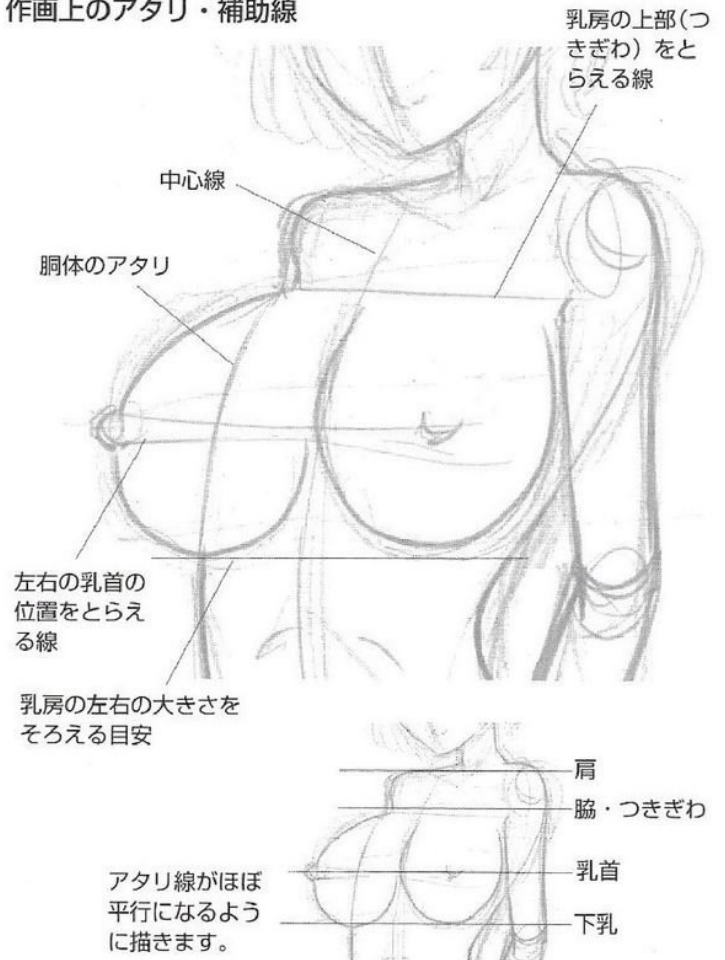
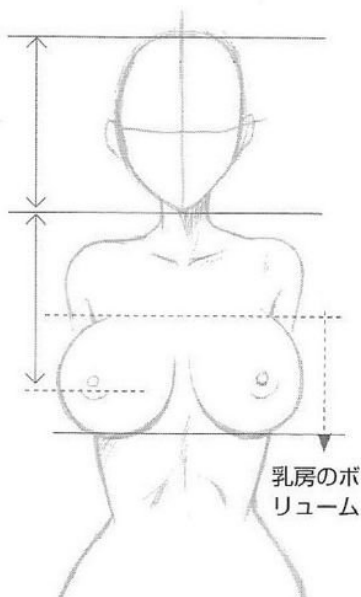
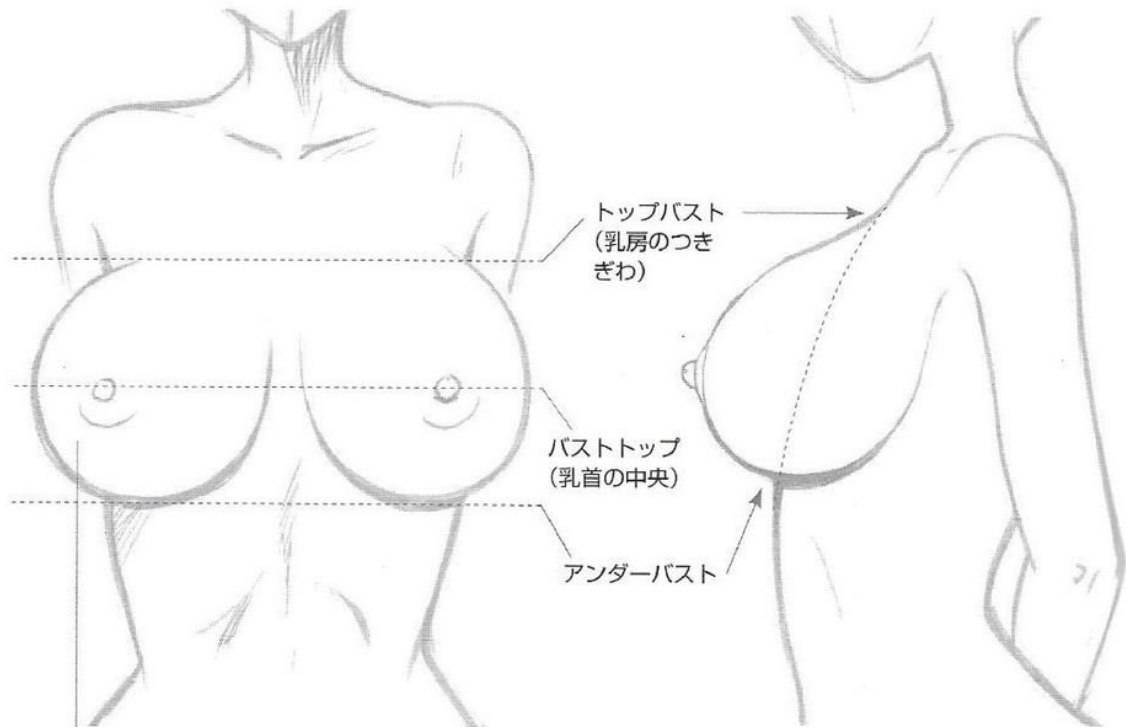
乳房の左右の大きさをそろえる目安

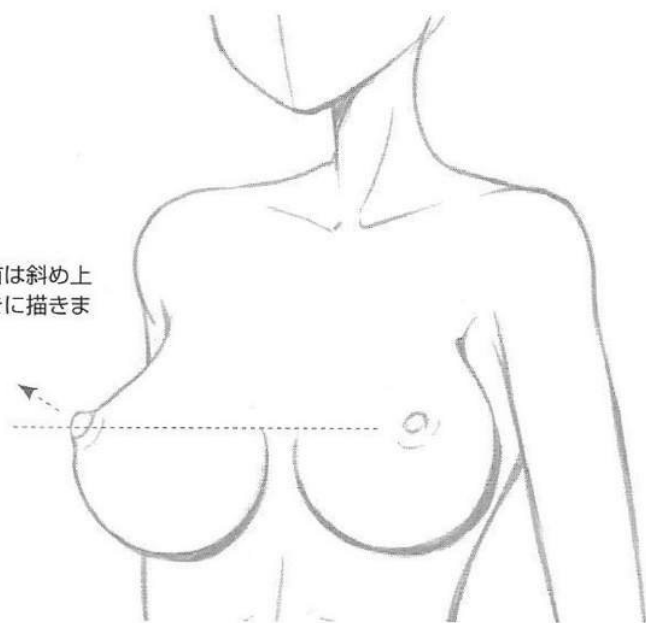
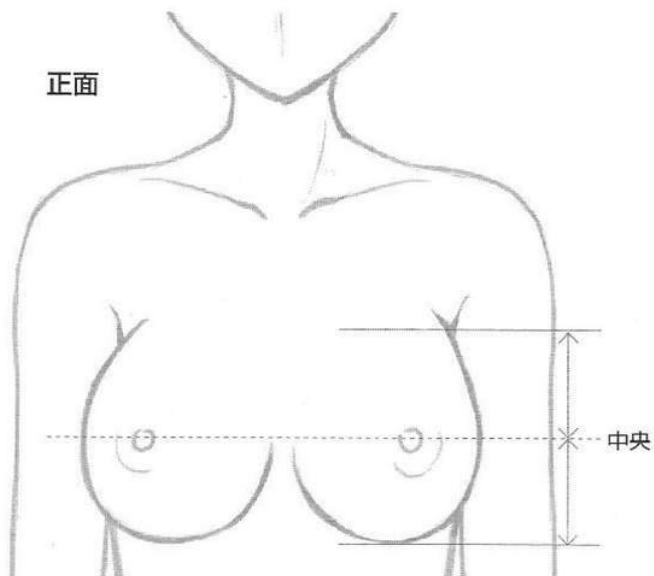
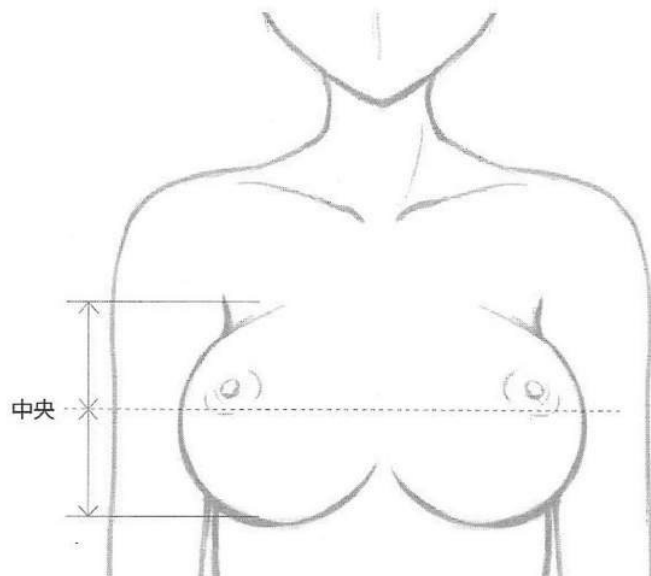
肩

脇・つきぎわ

乳首

下乳

アタリ線がほぼ平行になるように描きます。

● 基本バランスと用語

キャラは、好み（デザイン）によって乳房の位置をもっと上にしたり、下げたりします。サイズもお好みやニーズに応じて変えます。

乳首より下を「下乳（したちち）」ということがあります。

おっぱい（乳房）の形
シルエットは大きく分けて２タイプです。吊り上がるタイプは
乳首の位置がとりにくく、作画の難易度は高いです。
横向き
たれるタイプ
吊り上がるタイプ
斜め
乳首はほぼ正
面を向きます。
乳首は斜め上
向きに描きま
す。
正面
中央
中央
乳首は乳房の中央ぐらいに描きます。
乳首は乳房中央よりやや上に描きます。

おっぱいの大きさと位置の描き分け

● 基本タイプと巨乳タイプ

乳房のつき始め場所。トップバスト

腰

基本タイプ 乳房の位置は上寄り（トップバストの位置を高めに描きます）。

巨乳タイプ 左右への張り出しが大きくなり、おっぱいから腰までの距離が短くなります。

参考・リアルふうバランス。あごからおっぱいまでの距離が長く見えます。

基本タイプ

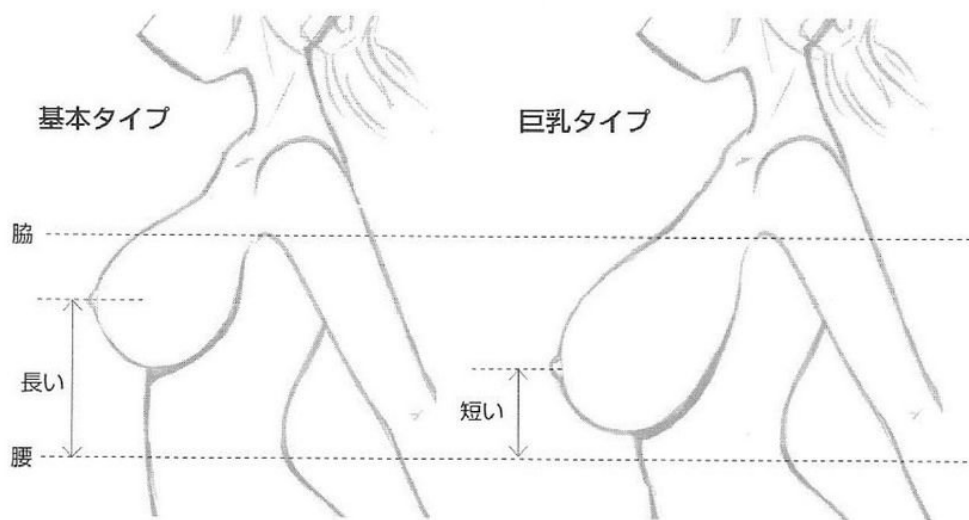
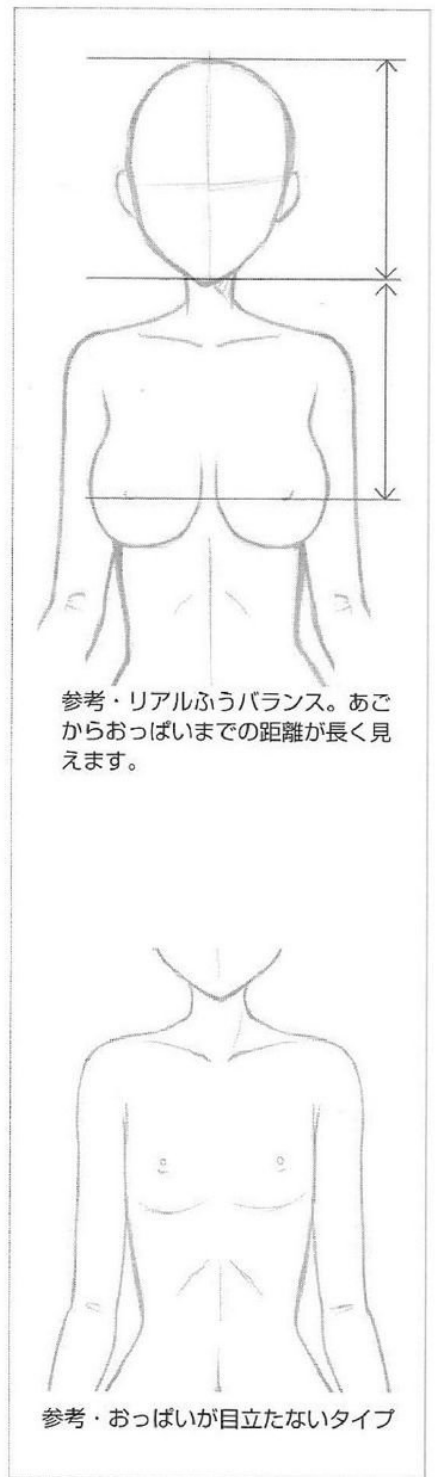
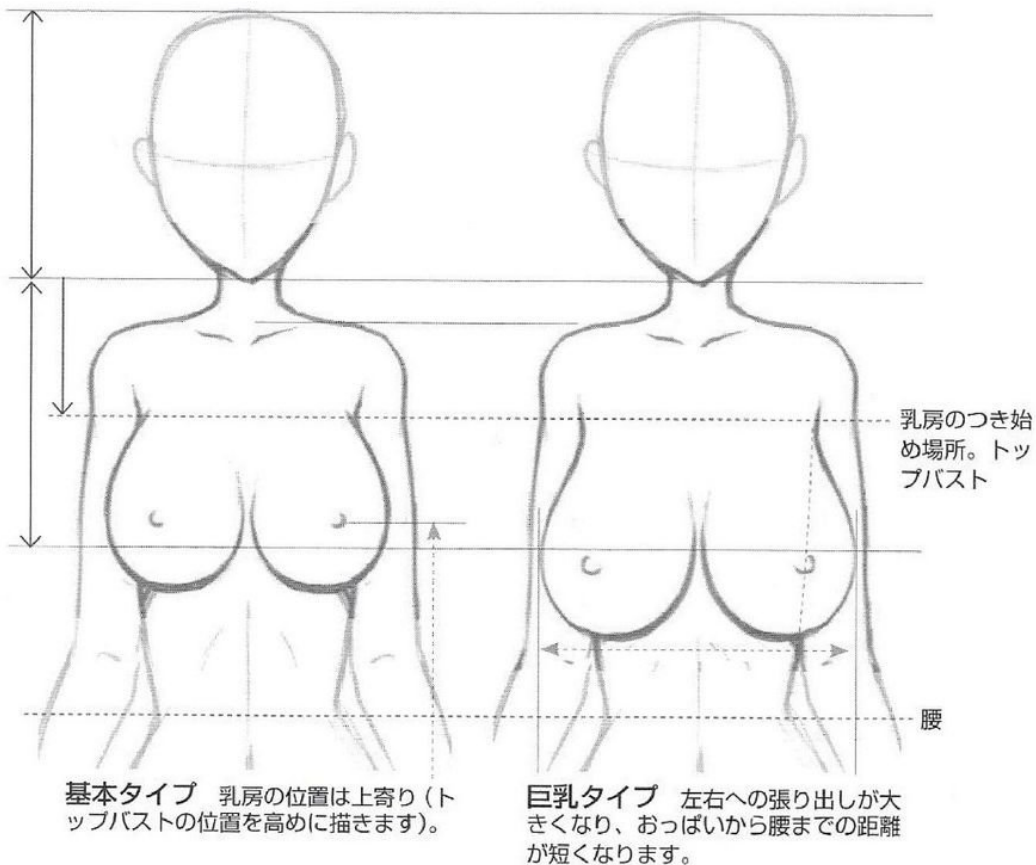
巨乳タイプ

脇

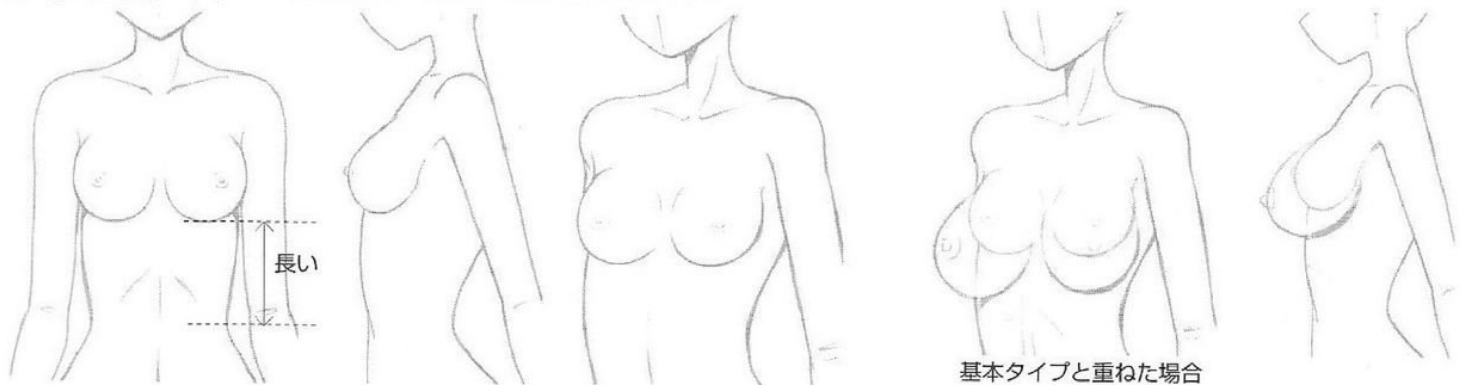
長い

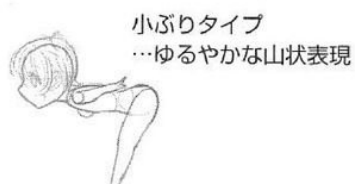
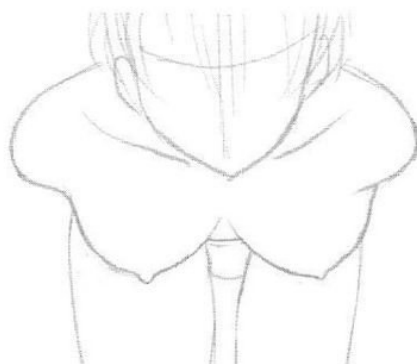
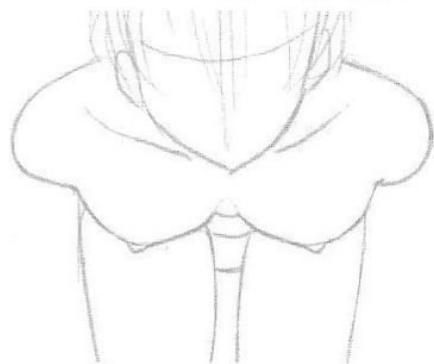
腰

短い

参考・おっぱいが目立たないタイプ

● 小ぶりタイプ

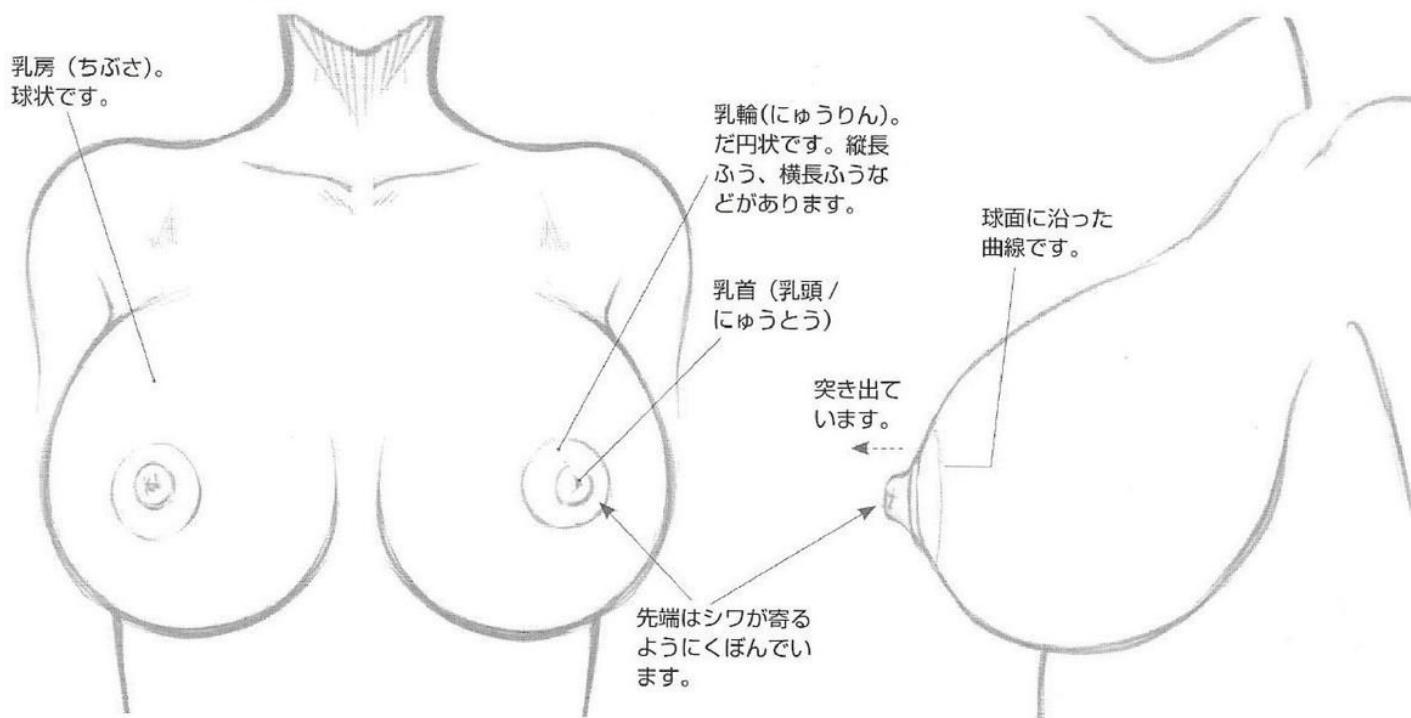
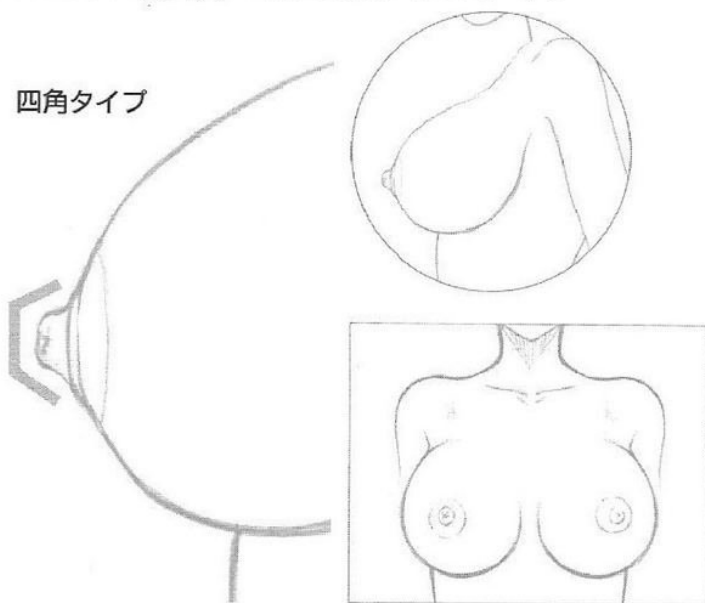
おっぱいから腰までの距離が長くなります。

基本タイプと重ねた場合

● 乳房の小中大・シルエットの違い

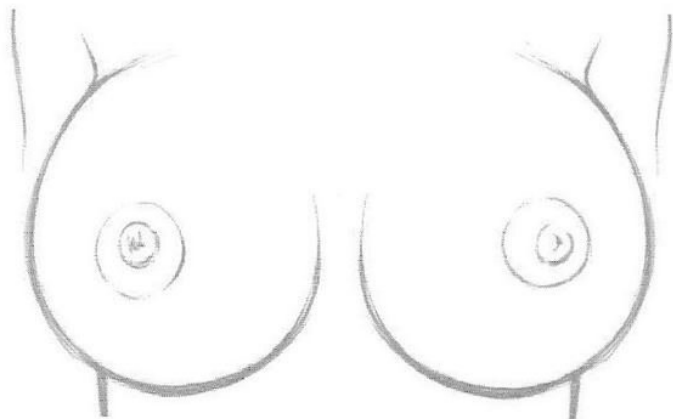
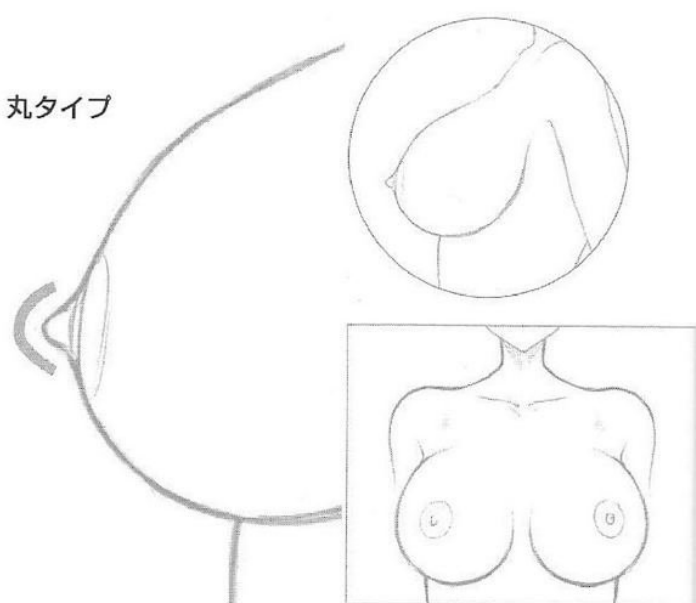
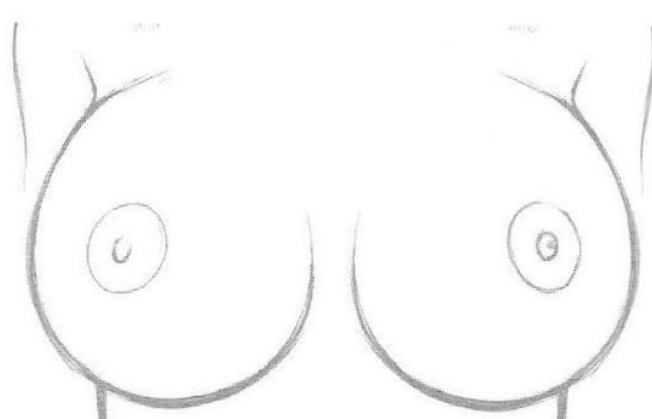
前かがみポーズを正面から描く場合

ひょいっと顔を出す…カラダを斜めに傾けたアピールポーズ

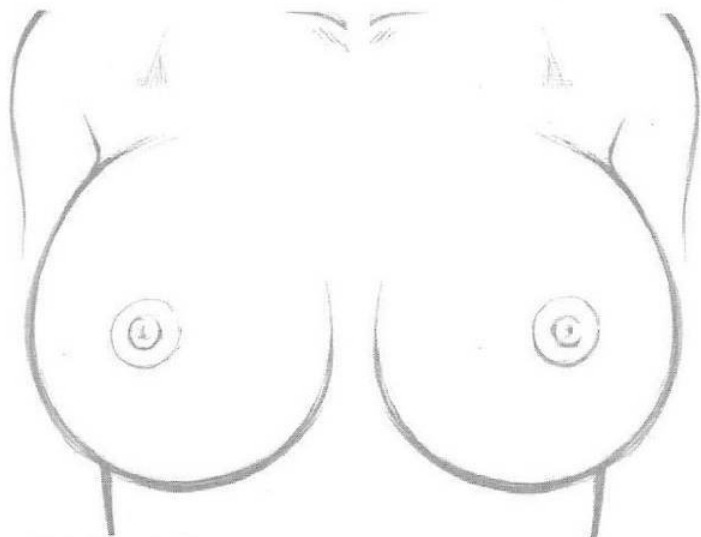
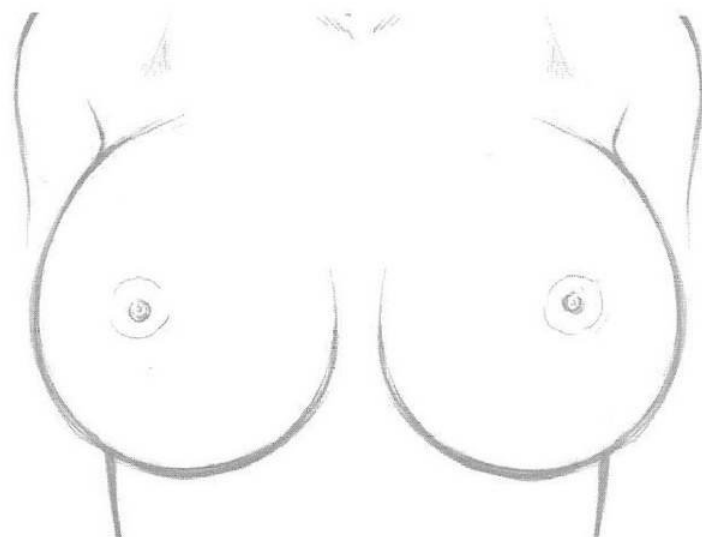
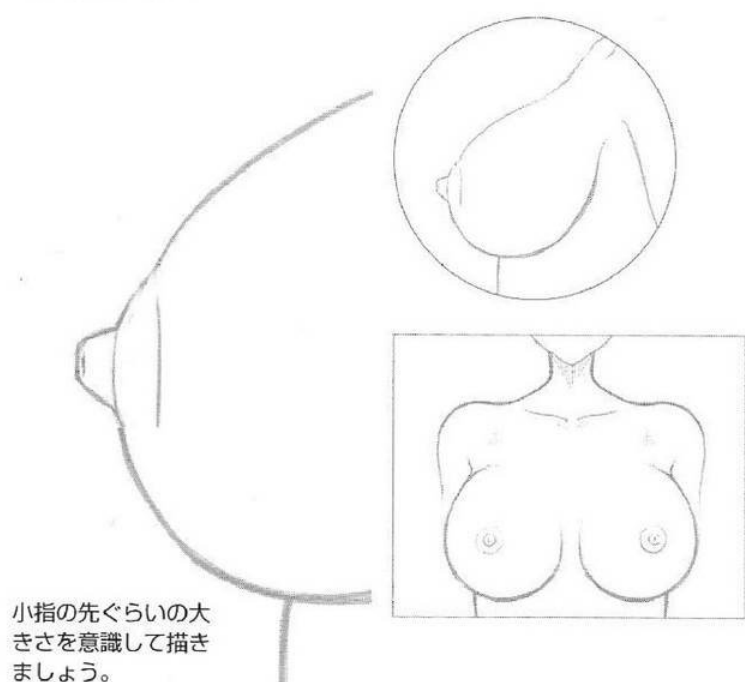
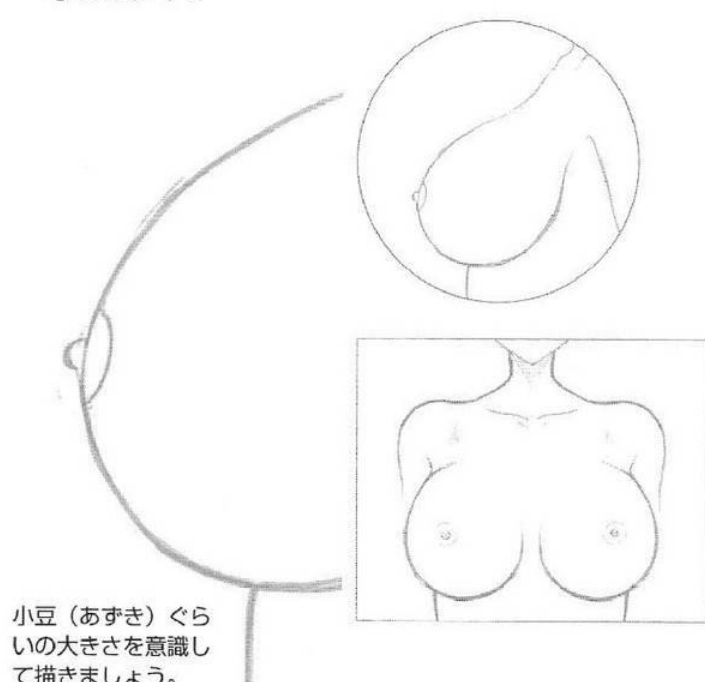
乳首と乳輪

部分の名称と特徴

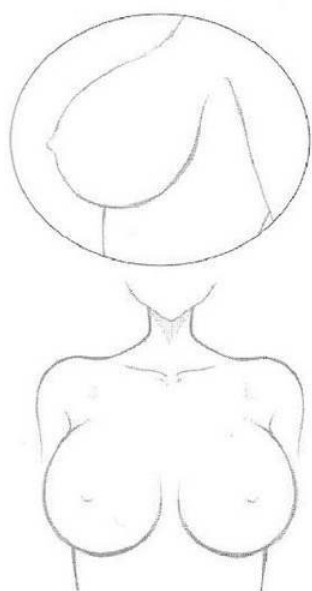
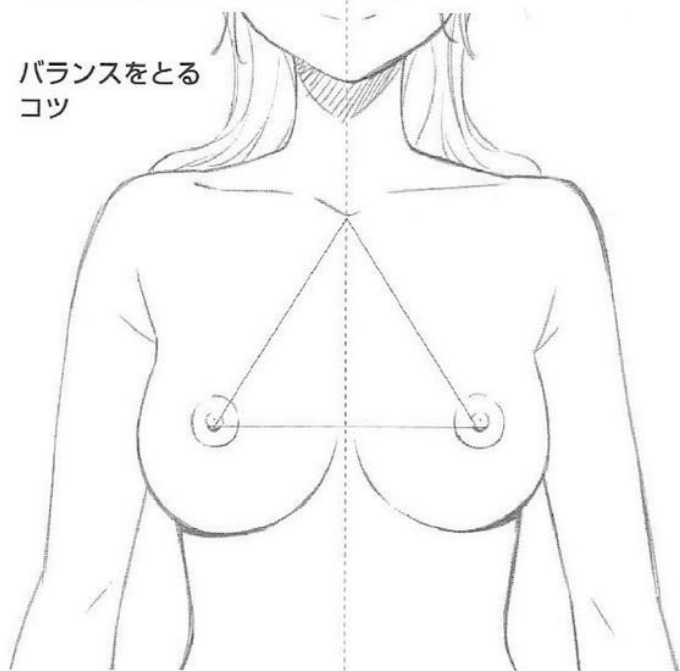
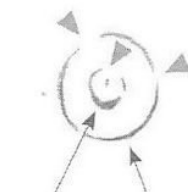
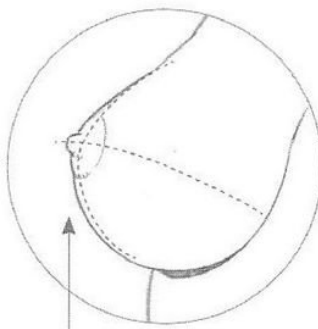
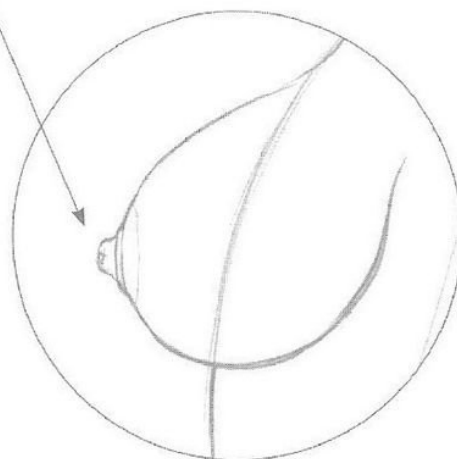
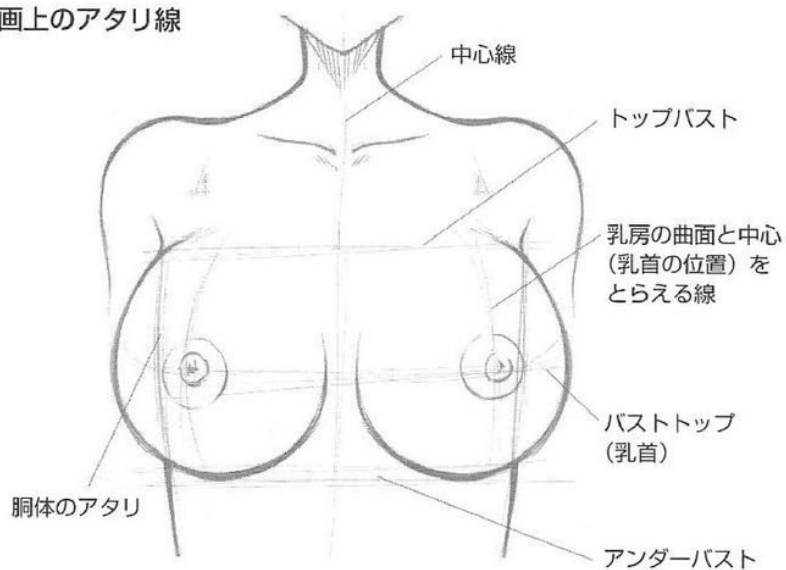
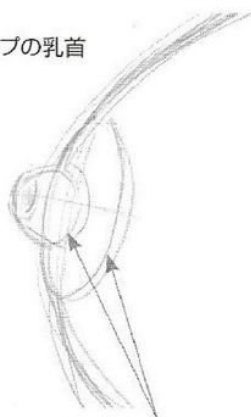
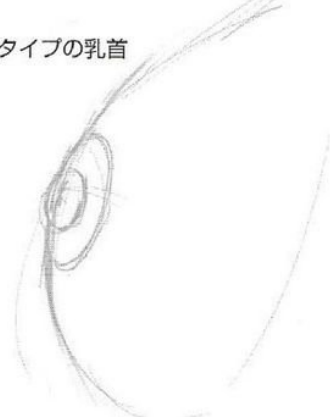
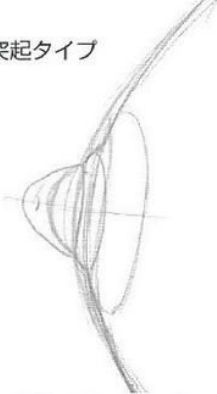
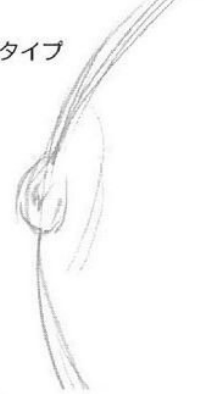
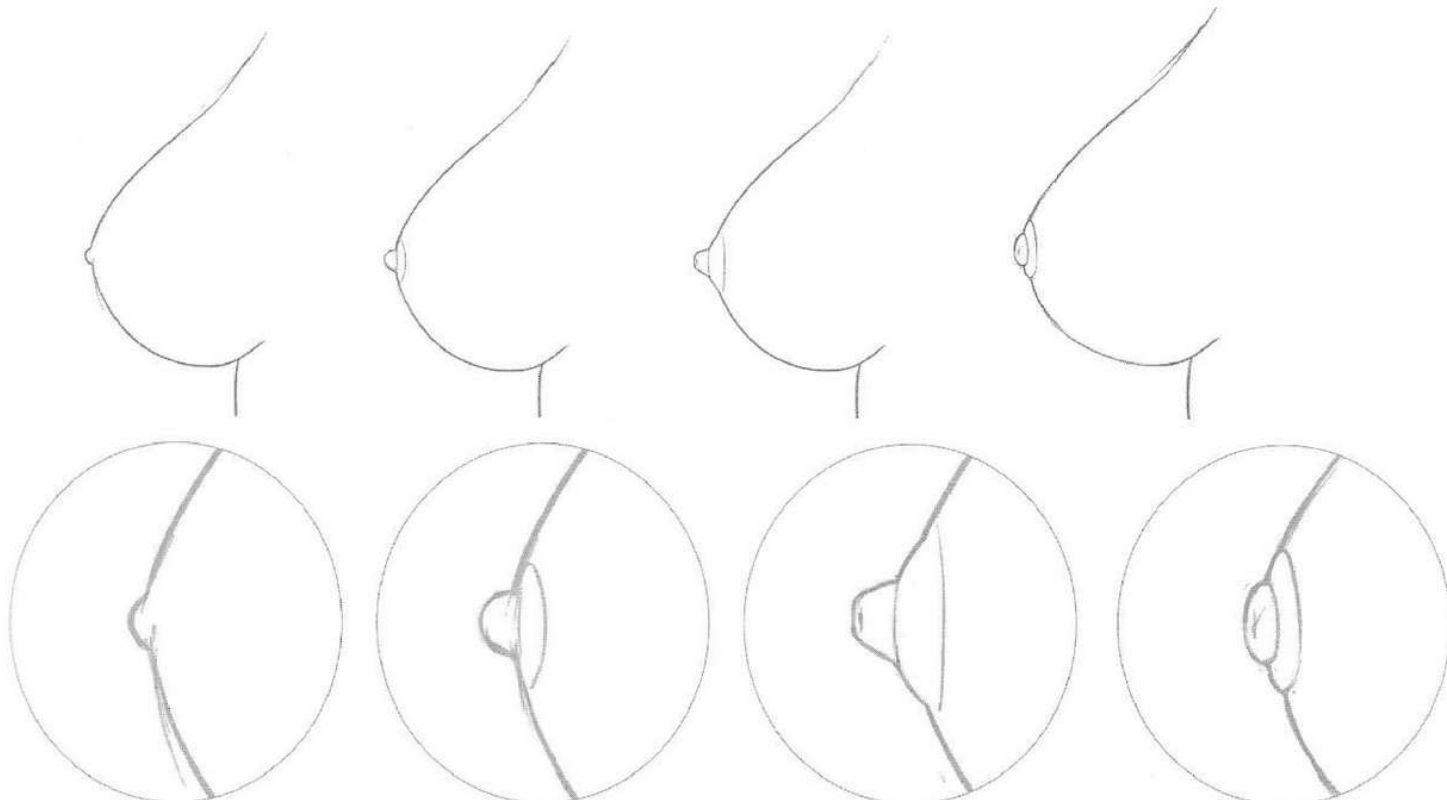
乳首と乳輪の形や大きさの描き分けを見てみましょう。乳房のサイズや形との組み合わせで、さまざまなおっぱいになります。好みの組み合わせを描きましょう。

● 乳首の 形状 で描き分ける２タイプ

四角タイプ

正面からはほぼ円形に描きます。

丸タイプ

正面からは円形や少しだ円状に描きます。

● 乳首の サイズ で描き分ける２タイプ

大きめタイプ

小さめタイプ

小指の先ぐらいの大きさを意識して描きましょう。

小豆（あずき）ぐらいの大きさを意識して描きましょう。

乳輪を 描かない タイプ

乳輪を省略し、乳首のアウトラインだけ軽く入れます。

乳首と乳輪の描き方

バランスをとる
コツ
鎖骨を頂点として乳首と結んだ三角形をつくって、
バランスをとります。
▼…光があたってい
る部分を途切れ線に
します。
下側にカゲをくっ
きり入れます（濃
くします）。
横向きで乳首は正面を向きません。
作画上のアタリ線
中心線
トップバスト
乳房の曲面と中心
（乳首の位置）を
とらえる線
バストトップ
（乳首）
胴体のアタリ
アンダーバスト
乳首の形やサイズをわかりやすくア
ピールするために、真横からの形を
描くこともあります。
乳房上の乳首・乳輪の作画
突起タイプの乳首
豆タイプの乳首
突起タイプ
豆タイプ
だ円状のアタリをとります。
真横に近いアングルの場合。だ円は縦長の細
いものになります。

● いろいろな乳首と乳輪の表現

豆タイプ
乳輪は薄く、形がほとんどありません。

丸いタイプ
乳輪も小さめで幅が小さいです。

四角（台形）タイプ
乳輪は大きめで幅も広めです。

つぶれ豆タイプ
乳輪は小さめです。厚みがあります。

大きめの豆タイプ
乳輪は幅も厚みもあります。

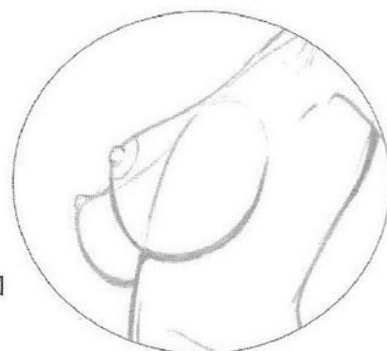
台形とがりタイプ
乳輪部分が広く、大きいです。

小豆（こまめ）タイプ
乳輪が広く薄く大きいです。

小さくふくらんだタイプ
乳首も乳輪も小さく、一体化して見えます。

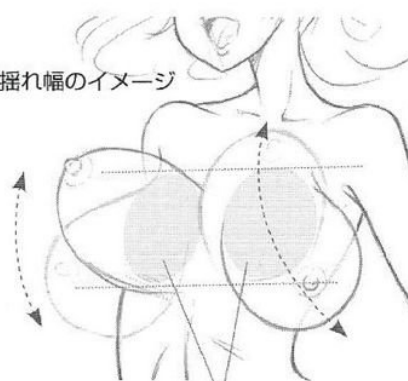
おっぱいの表現

ボリューム感（大きさ、重さ）を出す演出、揺れ表現などによる柔らかさの演出を見てみましょう。

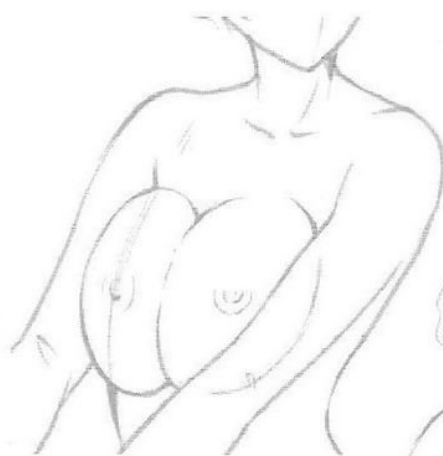
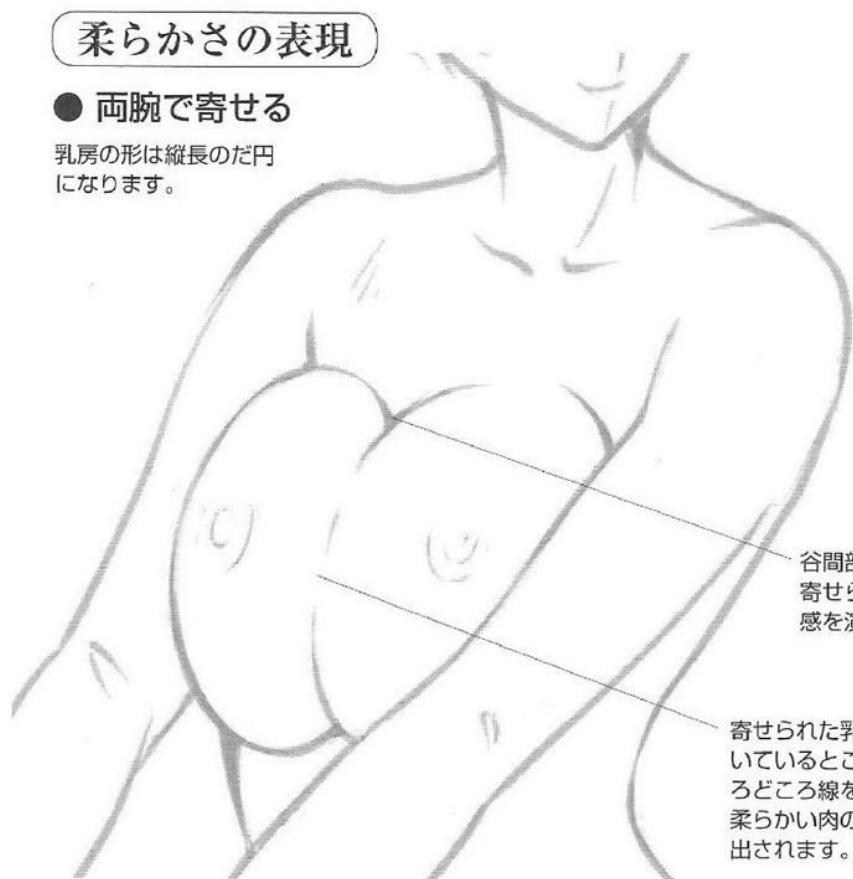
ボリューム感

大きな乳房が左右に垂れ広がる演出

腕を上げる前

両腕を上げると、乳房も引っ張られて、縦長に形が変わります。

揺れ
上下に揺れる演出
揺れ表現をしていない場合
左右に揺れる演出
揺れ幅のイメージ
つけ根の位置の目安
アタリ～ラフ画
横方向に揺らす場合
乳房透視図
ラフ画
揺れ表現をしない
場合

柔らかさの表現

● 両腕で寄せる

乳房の形は縦長のだ円になります。

谷間部分を濃くして、寄せられた肉の立体感を演出します。

寄せられた乳房がくっついているところは、ところどころ線を消します。柔らかい肉の密着感が演出されます。

乳房と胴体の透視図

● 仰向けになったときのおっぱいのつぶれ表現

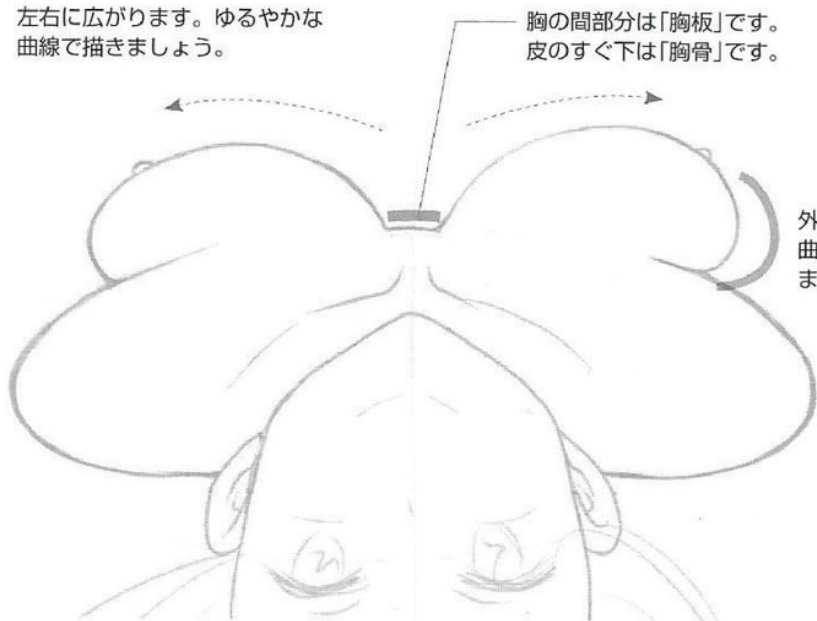
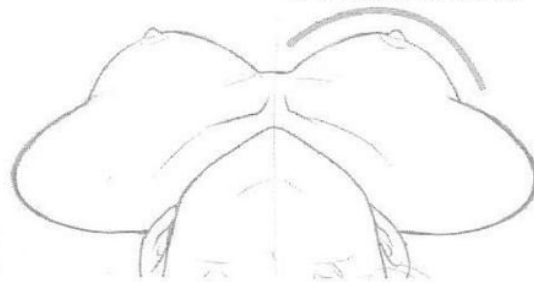
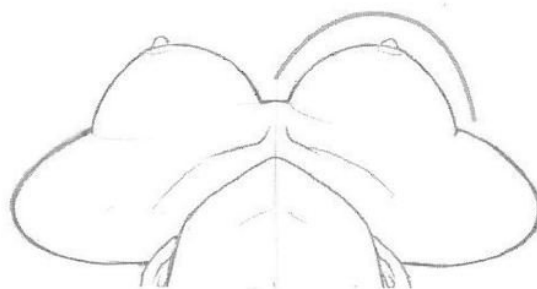
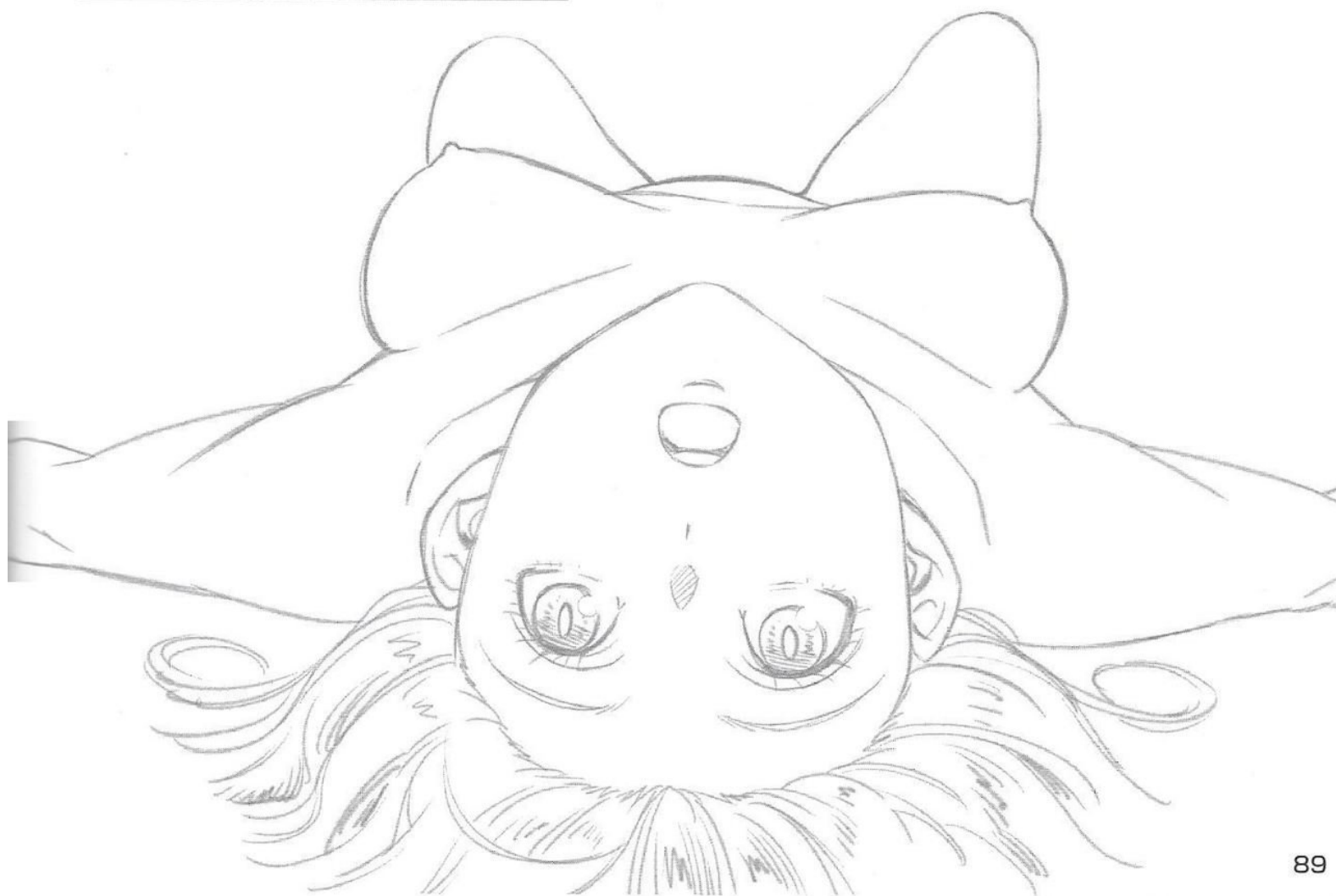
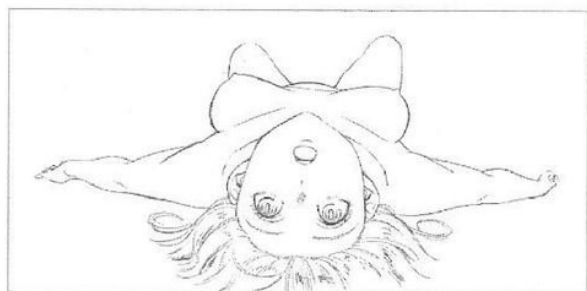
ゆるやかな曲線にして、「つぶれ感」や広がる感じを演出します。

外側にたれている演出。乳首の位置も外側に寄せます。

あまり巨乳でない場合

自然なつぶれ表現。乳首の位置も大きく移動させません。

ボリュームの違う乳房を重ねた比較図

● 頭側から描く寝たときの乳房

ブラの作画

ブラジャーとは、本来自重で自然に垂れ下がってくる乳房を支え、形を整えるアイテムです。キャラの作画では、ブラをしていなくてもブラをしているのと同様に美しく、形が整えられたおっぱいを描くことも多いので、おっぱい表現の一環として見てみましょう。

着用前後の比較

正面

着用前

乳房の間は開いています。

乳房は胴体の幅より外に広がっています。

胴体の幅

着用後

乳房が寄せられて谷間ができます。

胴体の幅くらいになります。

持ち上げられて、アンダーバストが上がっています（肩ひもで吊り支えている効果もあります）。

横

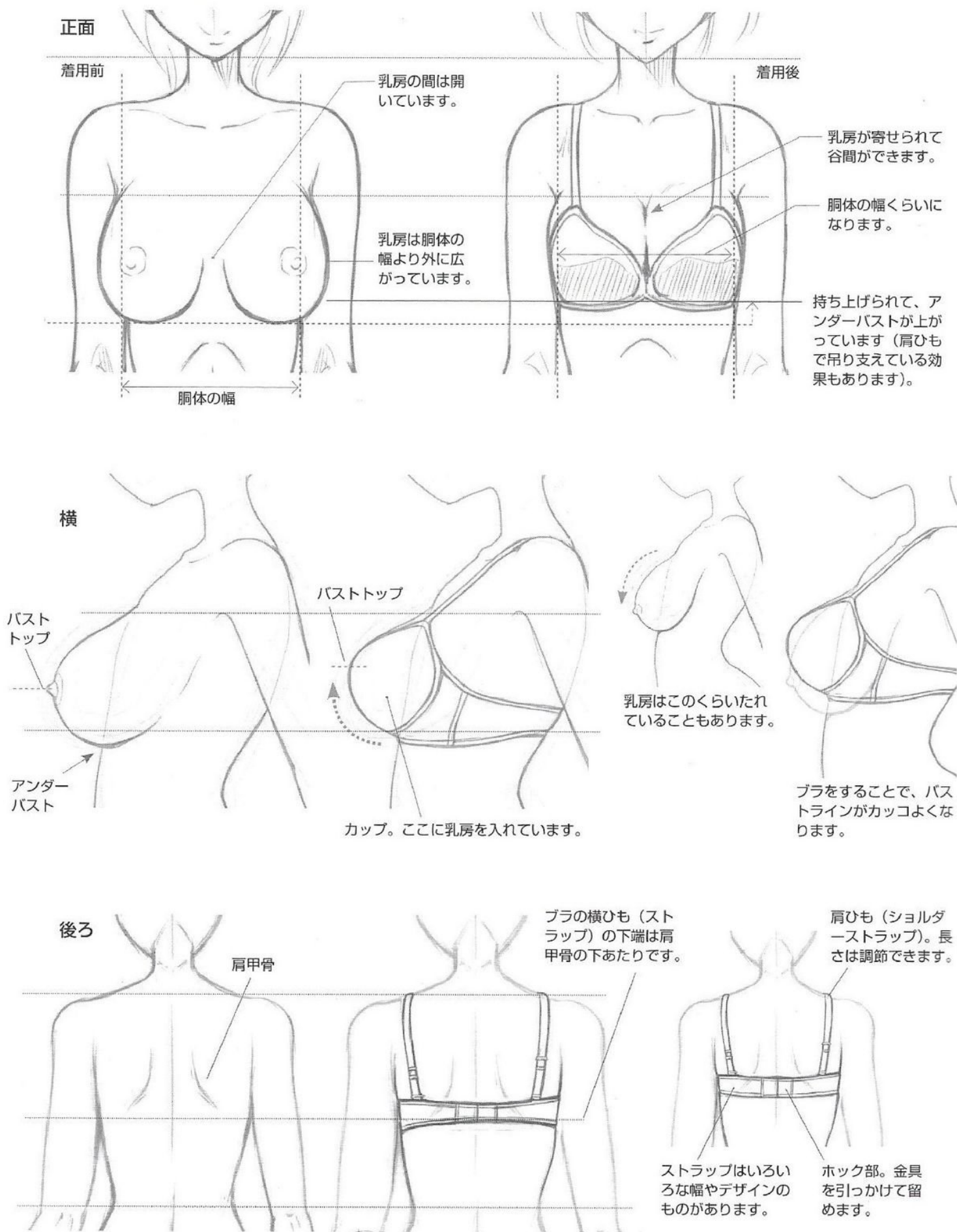
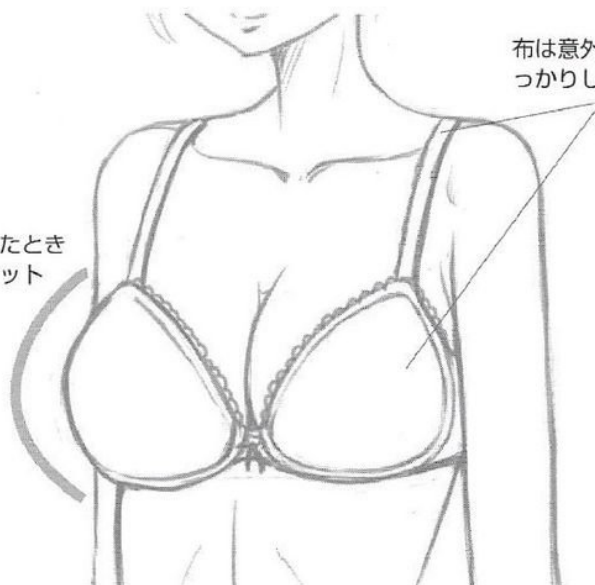
バストトップ

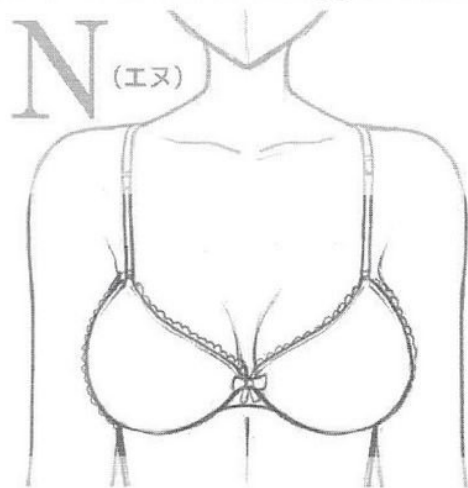
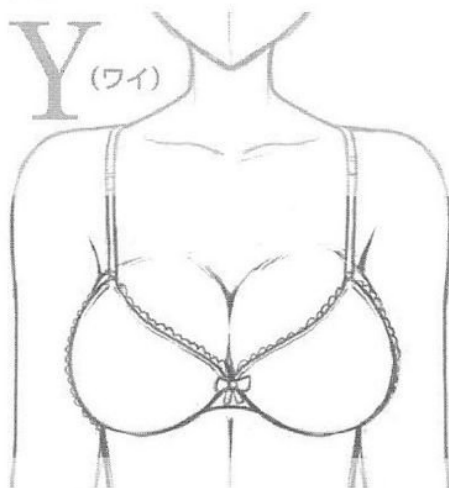
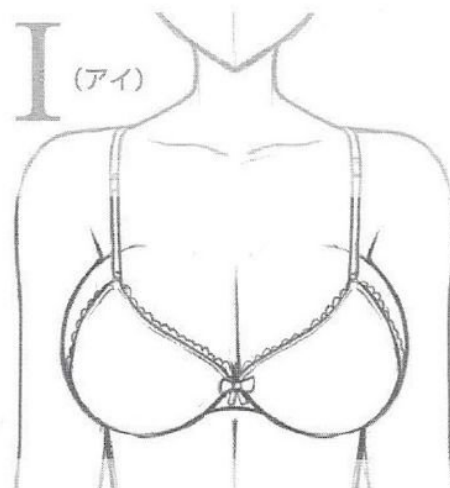
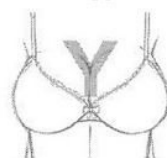
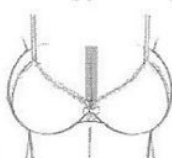
アンダーバスト

バストトップ

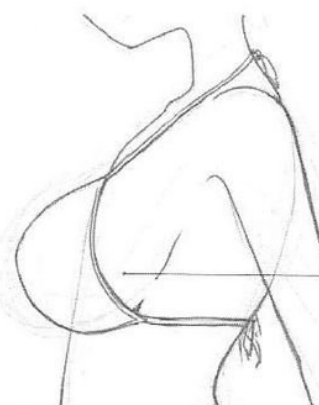
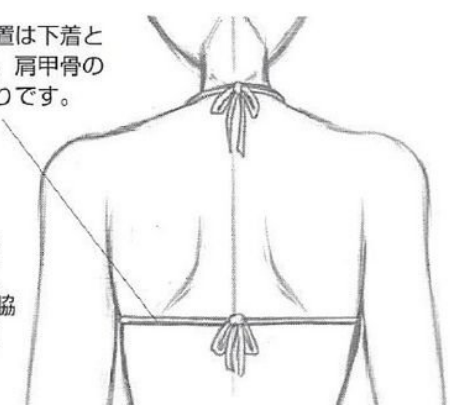
カップ。ここに乳房を入れています。

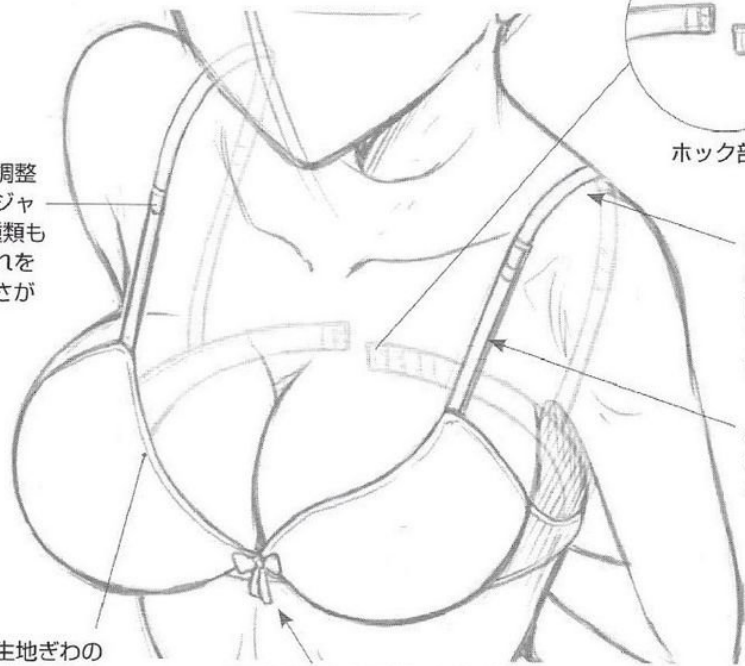
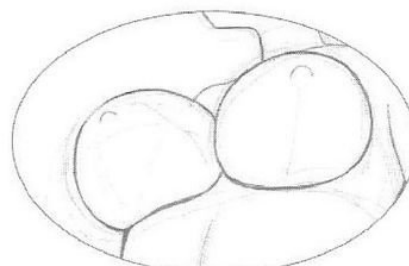
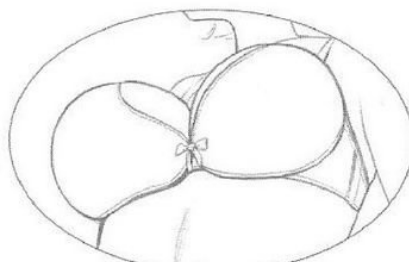
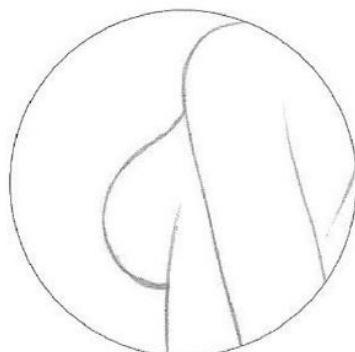
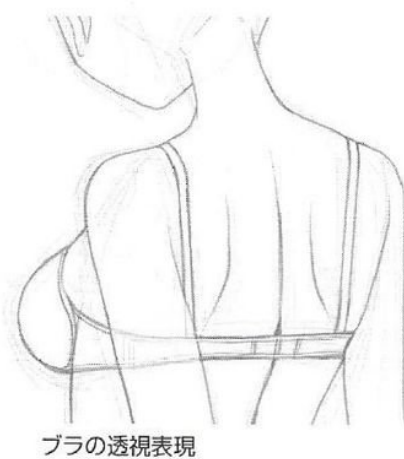
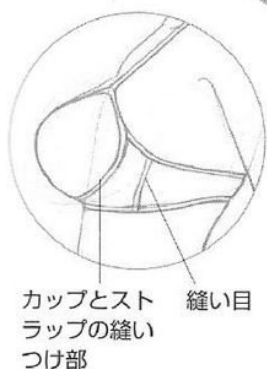
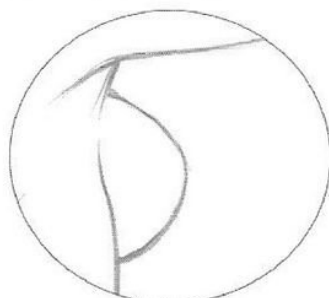
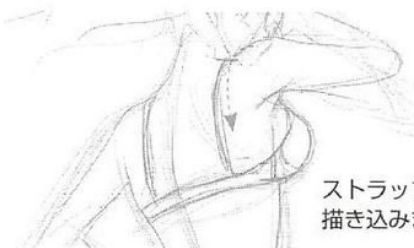
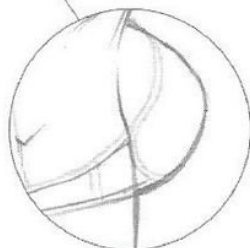
乳房はこのくらいたれていることもあります。

ブラをすることで、バストラインがカッコよくなります。

たれているので、乳首も少し下向きです。

ブラは乳房が動かないようにカラダに密着しています。そのため、バストラインは形が整う代わりにひとまわり小さくなります。ただ、詰め物などによって実際より大きく見せるものもあります。

● ブラをしたときの胸もとは 3 タイプ

自然美バスト
乳房のもとの形を大切に、自然に支えるもの。乳房の間のすき間ができます。
(N... ナチュラル)

Y 字バスト
大きめのバストや、寄せて上げる効果を持つブラをした場合の胸もとです。

I 字バスト
巨乳といわれる豊満な乳房で見られるものです。普通のブラをしただけでも、胸もとにすき間ができません。

水着のブラ

乳房を支え、形を美しく整えつつ保護する、という機能は、下着のブラジャーと同じです。下着のブラにも「見せるため」のデザインや素材のものがありますが、水着の場合はより見た目重視のデザインです。

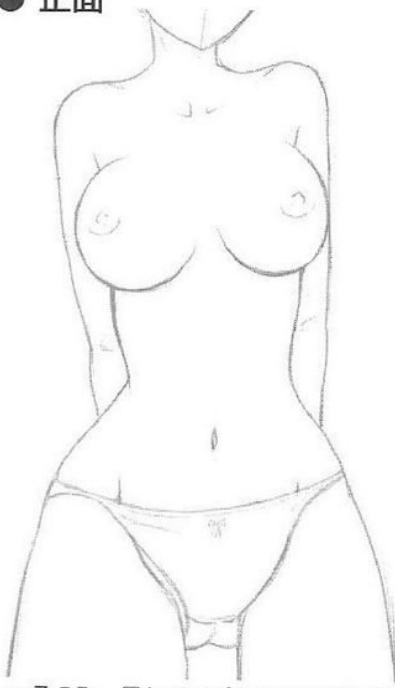
ホルターネックタイプのストラップ。下着と同様のショルダータイプもあります。

普通の下着よりも布が少なめのものや、脇乳を見せるデザインなどで下着と描き分けます。

ひもを結ぶタイプ。背中側のひもがクロスするものなど、下着同様バリエーションは豊富です。

作画のポイント
ブラをつける
（ストラップを留める）
ブラを消した場合。乳房はこんな状態になっています。
ホック部分
ラフ
肩ひもの長さを調整するパーツ（アジャスター）。ない種類もありますが、これを描くと下着っぽさが出ます。
ゆるやかな曲線でカラダの上面の曲面を表現しましょう。カラダにピッタリついています。
カラダから浮いています。カゲを黒く描き込みます。
肩関節、バストの位置、胴体の丸み、立体をとらえます。
細い線で生地ぎわの厚みを演出します。
小さなリボンで下着っぽさが出ます。
アオリで見るブラ
乳房の状態
ラフ画
だ円で胴体の立体をとらえましょう。
アンダーバストラインを描き込んで作画します。
乳首の形が浮き出している表現。セクシーアイテムとしてのブラや、マンガ・イラストなどでの演出です。
普通の下着としてのブラ表現。乳首は描きません。

斜め後ろから見る
ブラ
少し肌に食い
込む表現
前面からのまわり込
みを意識して、カラ
ダの曲面に沿った曲
線で描きます。
直線的です。
合わせ目は
背骨上です。
ストラップの縫い目
が側面上にあります。
左右から引っ張って中央で留
めているイメージで描きます。
カップとスト
ラップの縫い
つけ部
縫い目
ブラの透視表現
乳房の状態。自然なしなやかな
丸みを生かしたラインです。
肩関節の後ろに
まわり込んでい
ます。
ラフ画。アンダ
ーバストをとり
ながら胴体の厚
みをとらえます。
ストラップを
描き込みます。
下着透視図
胴体の曲面に沿った曲線を描きます。
乳房の状態。動きを意識して、
カッコよく見えるふくらみを演
出しています。

胴体の作画

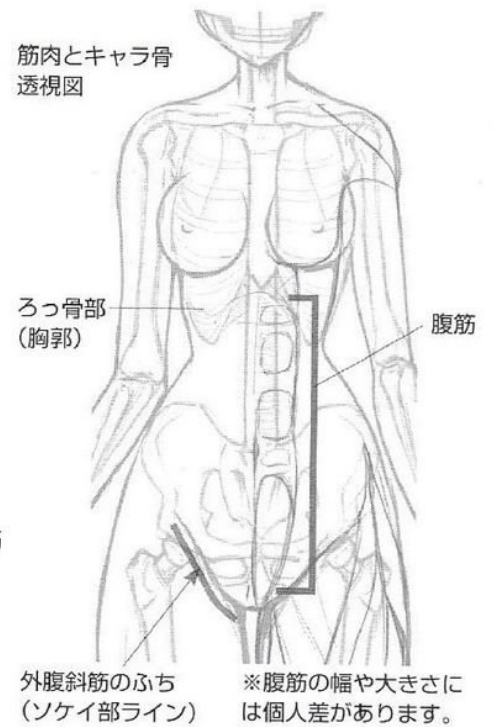
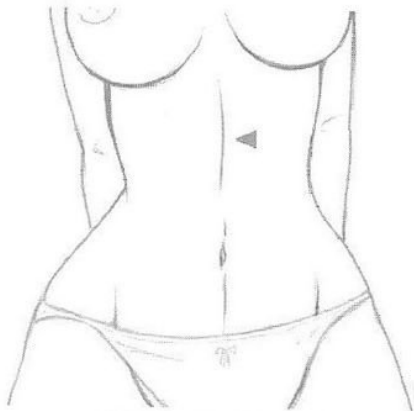
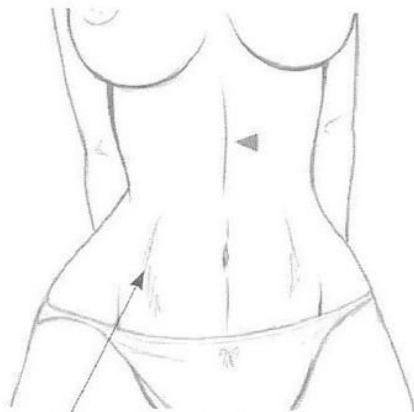
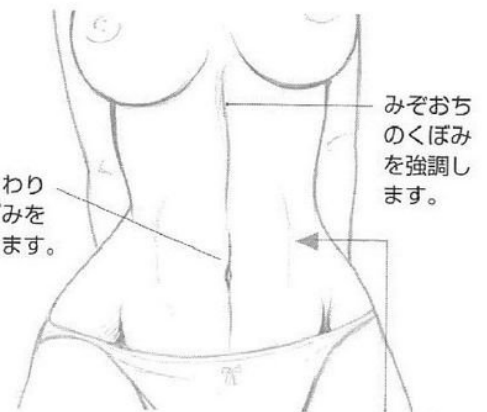
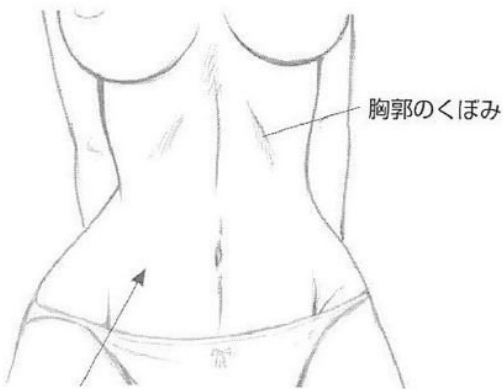
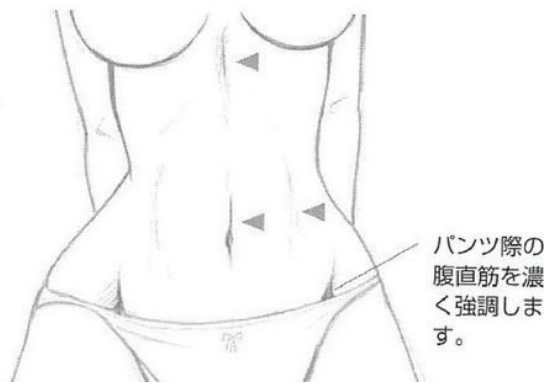
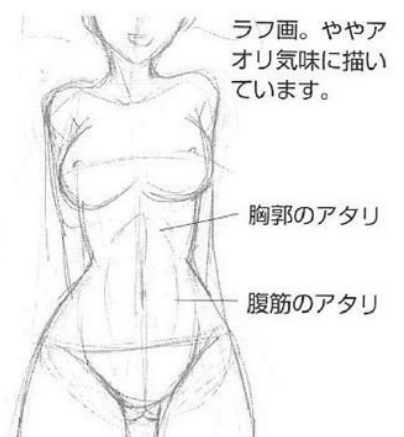
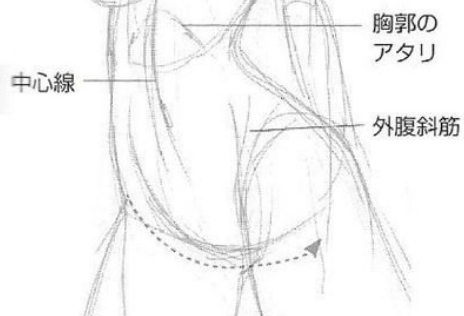
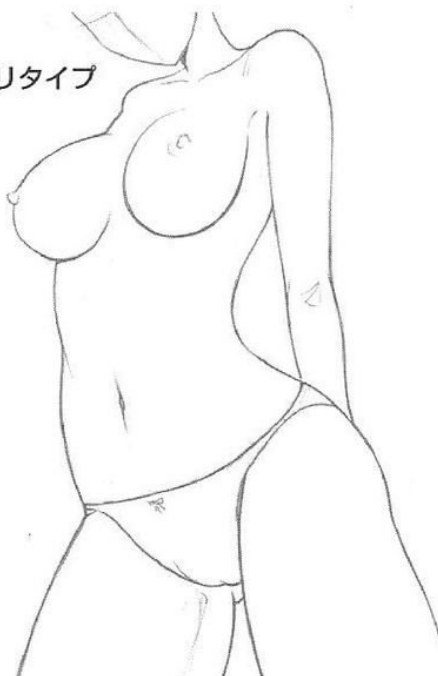
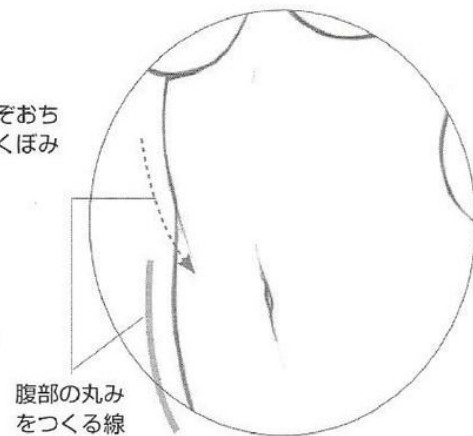
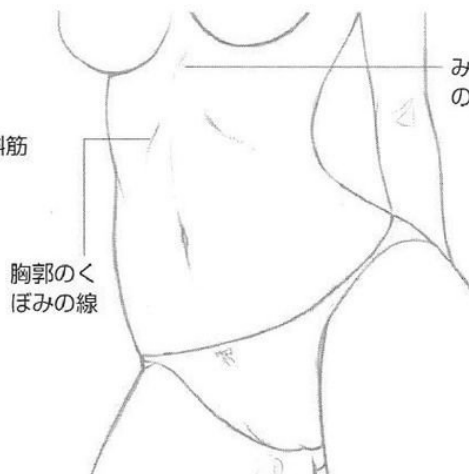
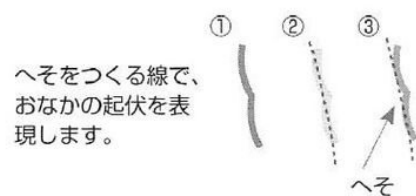
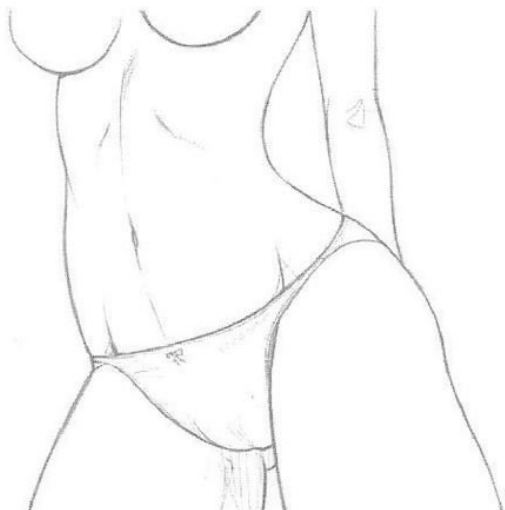
おなかの作画と体の厚みの描き分けを見てみましょう。

おなかの表現

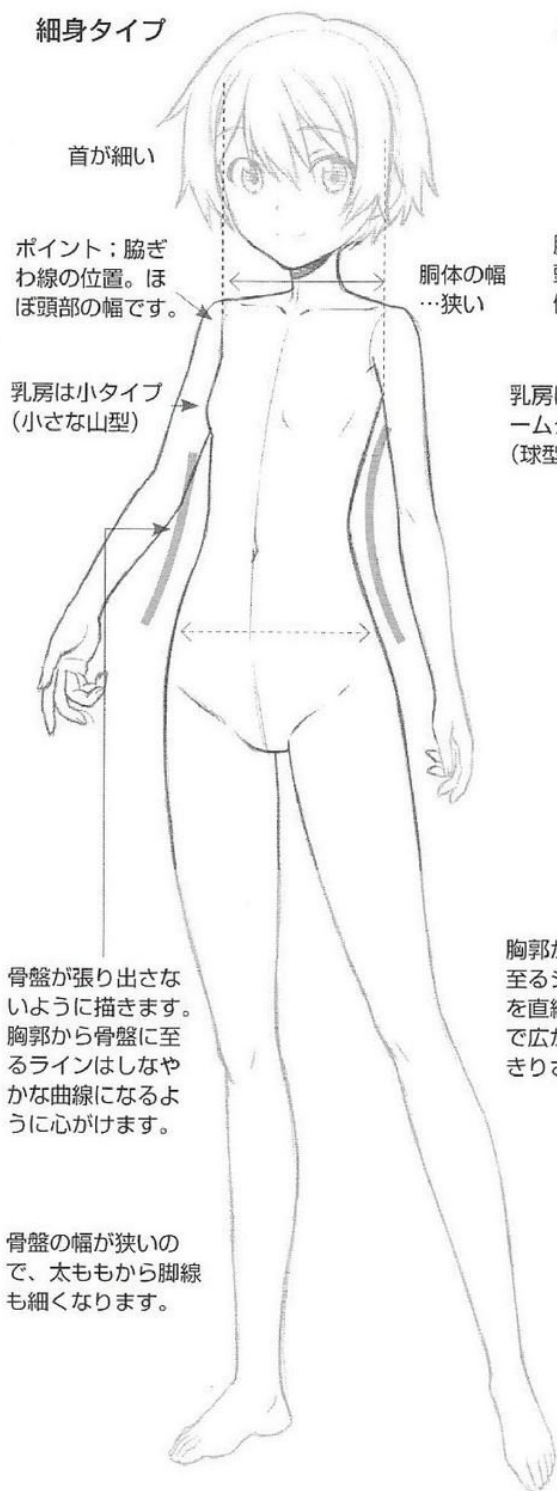
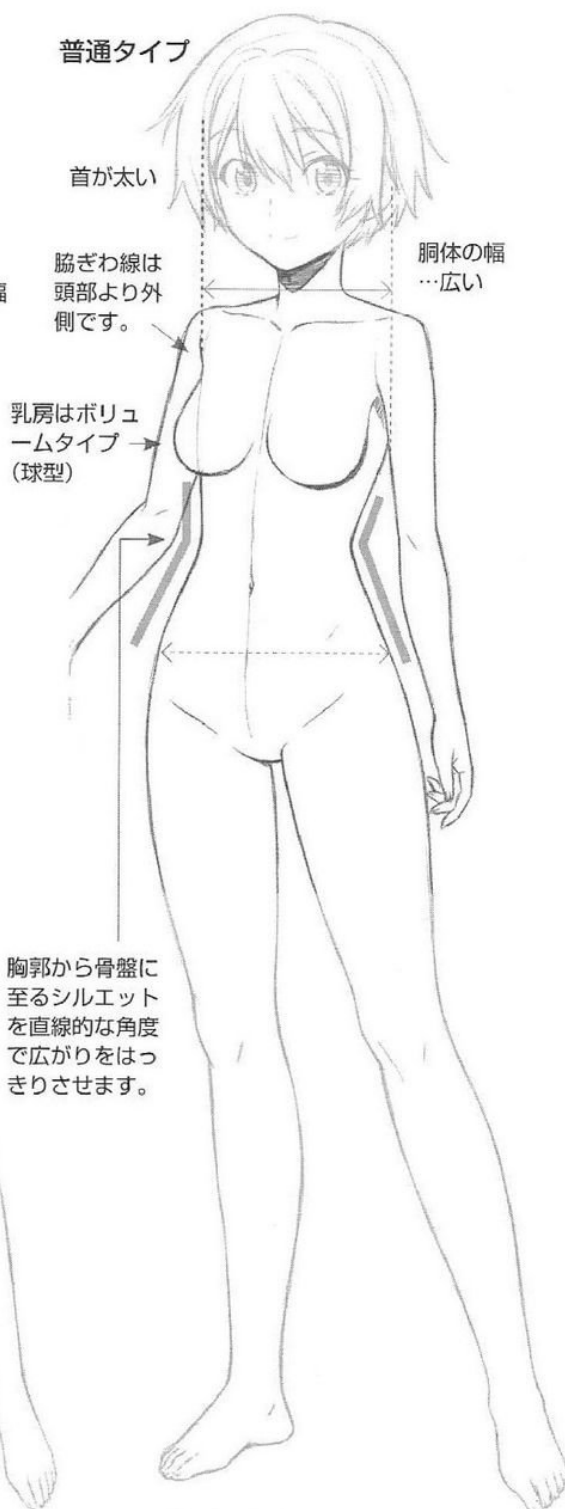
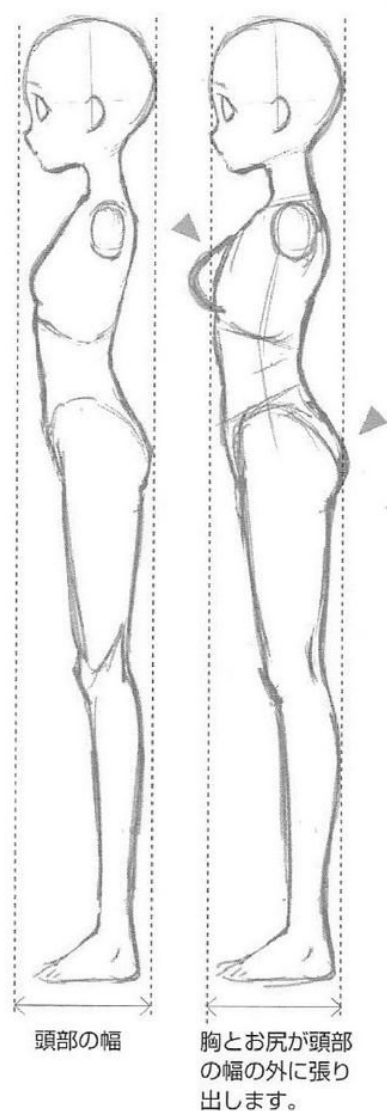
腹部の筋肉表現を主体にしたおなか表現のいろいろを見てみましょう。

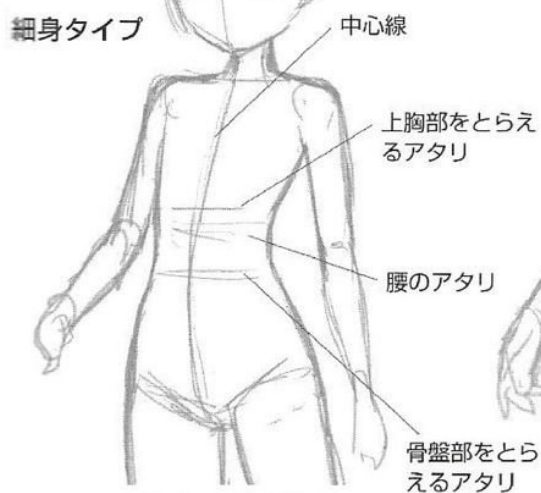
● 正面

へそのみ。最もシンプルなおなか表現

腹部にできるくぼみやふくらみを描き込んだおなか表現

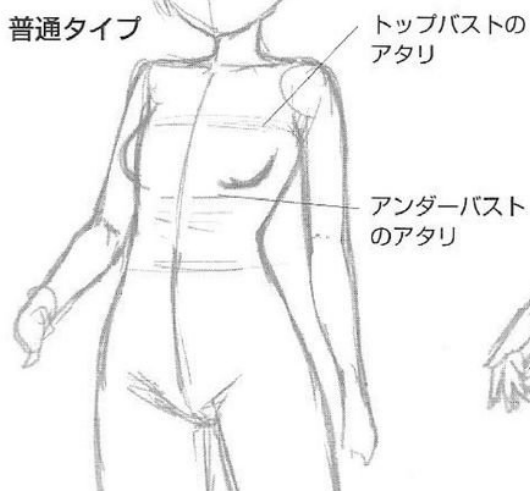
※腹筋の幅や大きさには個人差があります。

鍛えた感じや引き締まったおなかの表現

中央の腹筋のくぼみの線だけ入れます。

腹筋の線で下腹部のふくらみを表現します。

腹筋の控えめ表現

へそ脇の腹筋の線は省略しています。

みぞおちとへそのくぼみを強調し、腹筋の線も軽く描く表現します。

● 斜めアオリ
ラフ画
胸郭の
アタリ
中心線
外腹斜筋
腹部から股に至る曲面から胴体の
下部のアタリをしっかりとります。
スッキリタイプ
へそだけ描くもの
へそにつなが
る中央のくぼ
み（腹筋のセ
ンター）
外腹斜筋のきわに
できるくぼみ
シェイプアップタイプ
外腹斜筋
みぞおち
のくぼみ
胸郭のく
ぼみの線
腹部の丸み
をつくる線
中央のくぼみの線を描き、外腹斜筋もくっ
きり入れて下腹部の丸みを演出します。
①
②
③
へそをつくる線で、
おなかの起伏を表
現します。
へそ
腹筋
中央のくぼみの線、胸郭、外腹斜筋を描き込ん
だもの。
へその左右位置にある腹筋の線を加え、みぞ
おちのくぼみは軽めに。へその下部・下腹部
の線は省略します。
中心線を描き込んで、胴体の曲面を
とらえながら作画を進めます。

胴体の描き分け

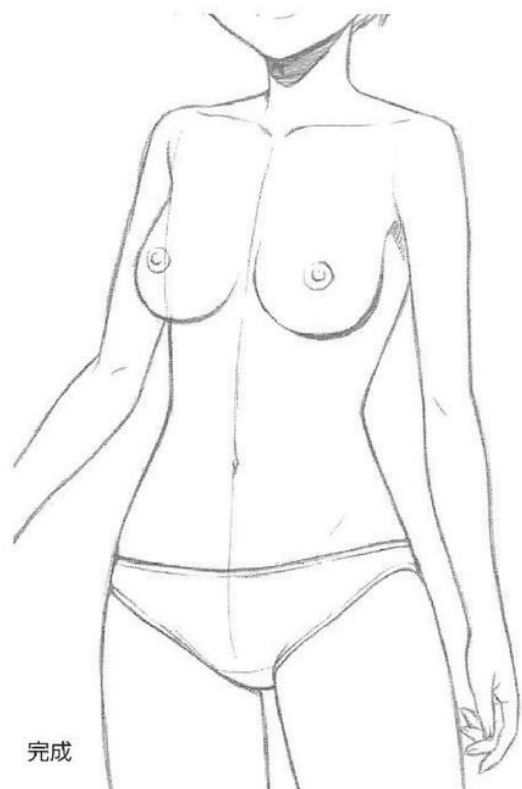
キャラの体格、肉づきの描き分けです。細身タイプと普通タイプの作画から、胴体の幅と厚みを変えるコツを学びましょう。

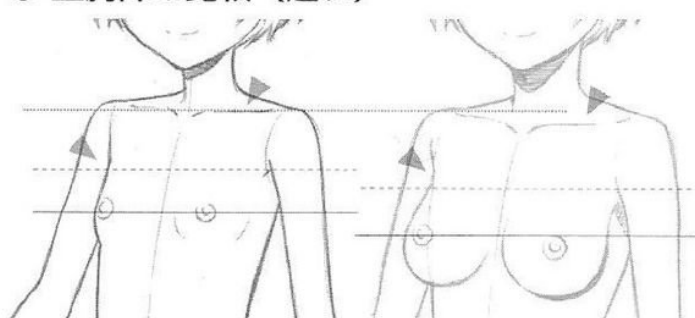
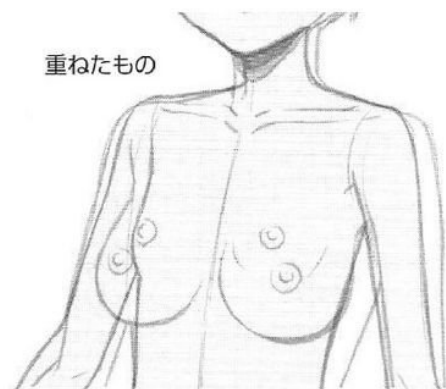
● 細身タイプと普通タイプ

★ 胴体の描きわけ、厚みの描き分けは、肩幅、脇ぎわ線の位置、骨盤の幅に、はっきり差をつけることがポイントです。

手順に見る作画ポイント

全体のアタリ。乳房のアタリは描きません。

肉づけ。アウトラインを整えます。胸もとに小さく盛り上がりを与えます。腰のくびれを強調しないように描きます。

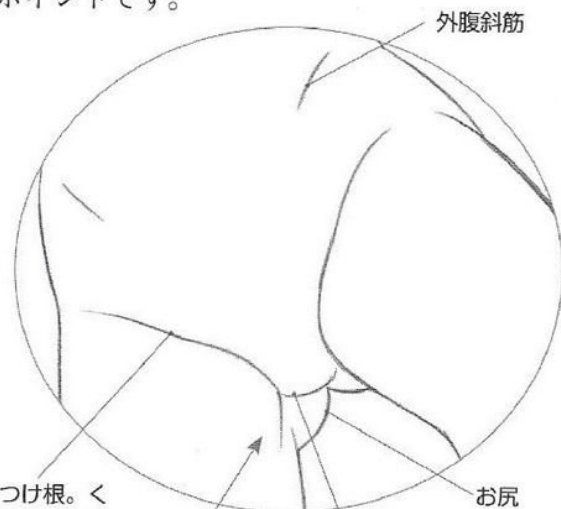
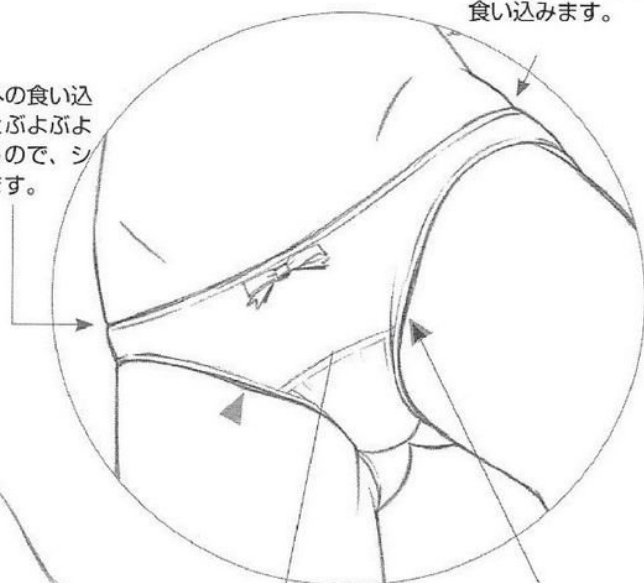
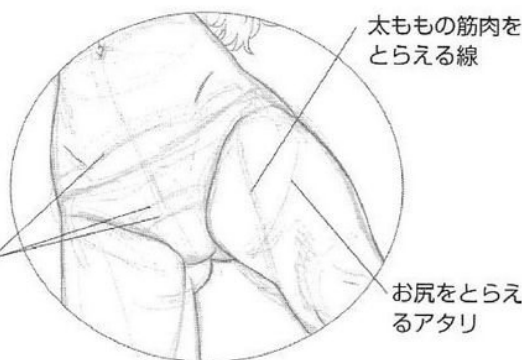
乳首、乳輪の丸、パンツを描き込んで完成です。

細身タイプとほぼ同様にアタリを描きます。乳房のアタリを加え、シルエットをはっきりさせます。

アウトラインを描きます。乳房の形を整えます。

完成

上胸部の比較（違い）

肩幅と胴体の厚みを変えると、鎖骨やトップバストの位置も変わります（通常タイプは、鎖骨やバストトップの位置を細身タイプよりも少し下に描くと厚みが現れます）。

脚のつけ根・股間の作画

「股関節」は肉に覆われて表に出ません。脚のつけ根にあたる股間やお尻の表現を見てみましょう。

つけ根まわりの特徴

曲線による肉感表現です。パンツを描く場合は、肉への食い込み表現もポイントです。

パンツを描いて脚のつけ根まわりをとらえる

「はき口（ウエスト）」

脚の入る穴部分…「脚ぐり」

はき口のラインのアタリ。下腹部の立体をとらえます。

パンツの「脚ぐり」の線。脚のつけ根のアタリにします（その逆もOKです）。

パンツサンプル

はき口の曲線はカラダの立体感（丸み）を表します。

パンツなしの股まわり

曲面です。カラダの下側にまわり込みます。

股の肉がお尻の間から見えます。

パンツ透視図

股まわりの作画：アタリとラフのポイント

脚のつけ根の目安にするアタリ。切れこみの深いパンツのイメージです。

お尻をとらえるアタリ

胴体のアタリ

お尻のアタリ

背面の布が多いパンツ（正面は同じ）

アオリで描く脚のつけ根

脚のつけ根まわりの作画は普段なじみのない体の最下面を描くことになります。脚のつき方を通じて股間の作画も学びましょう。カラダの底面は軟らかい肉で覆われています。

正面側の股間

股の前面
アオリでは曲面を強調しましょう。

カラダの一番下
（胴体最下部面）

アオリの立体模式図

胴体断面の立体イメージ

脚のつけ根のイメージ

脚の断面イメージ。ニーソックスなども同様のラインになります。

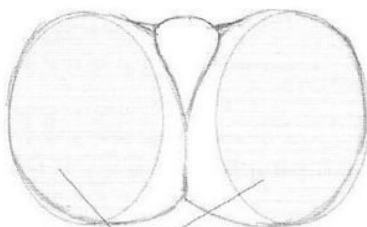
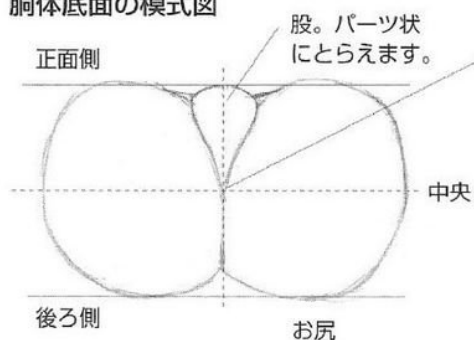
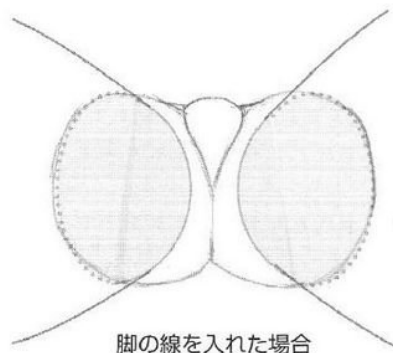
胴体底面の模式図

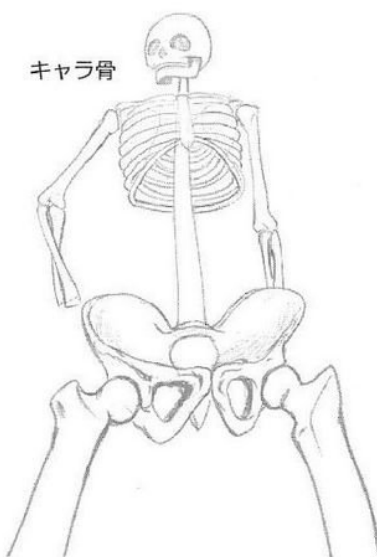
股。パーツ状にとらえます。

正面側

中央

後ろ側

お尻

脚のつけ根のイメージ。太ももは縦長のだ円です。

脚の線を入れた場合

股まわりの筋肉の線。立体感が出ますが、省略することもあります。

骨盤や股関節まわりは、通常はアウトラインにほとんど影響しません。

● 斜め向き

股部分は丸みがあります。下腹部からゆるやかな曲線で描きましょう。

前面の股に向かう線と、お尻のアタリでできるだ円を脚のつけ根に利用します。

参考：股関節について

股関節部分は胴体の中に埋まっているので、外からはわかりません。骨盤はへりの部分が体表面に出ることはあります（スリムタイプの場合）。

真下からみた骨盤

恥骨

腰椎（背骨）

へりの部分

大腿骨がはまるくぼみ

尾てい骨

座骨

恥骨

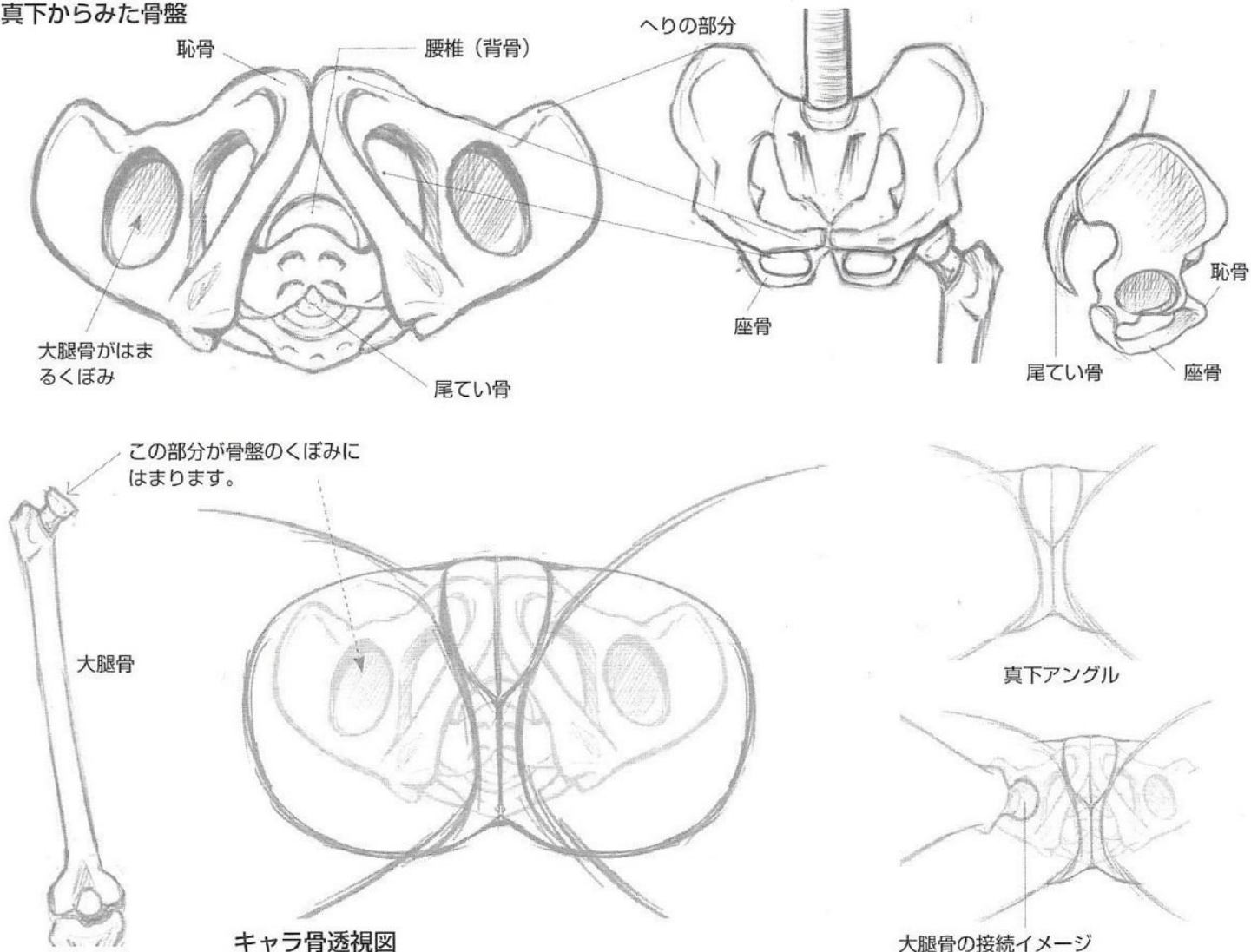
尾てい骨

座骨

この部分が骨盤のくぼみにはまります。

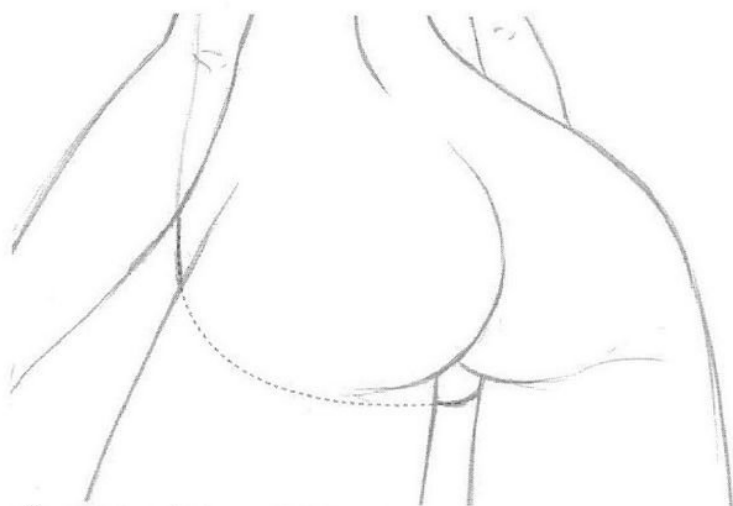
大腿骨

キャラ骨透視図

真下アングル

大腿骨の接続イメージ

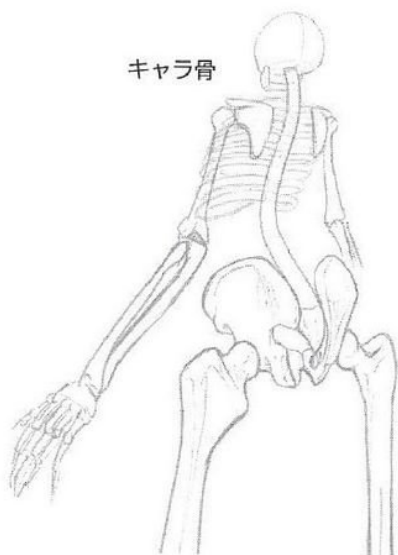
背面側の股間

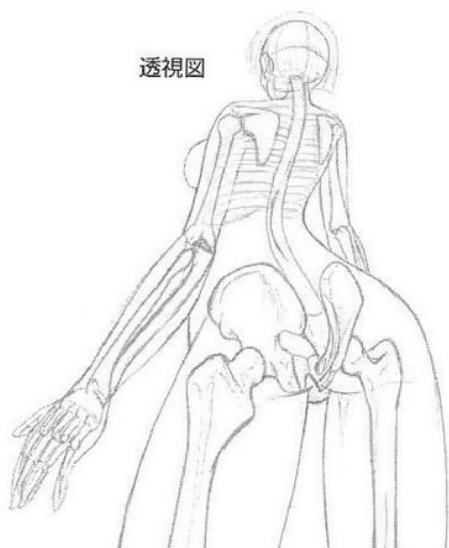
● 斜め

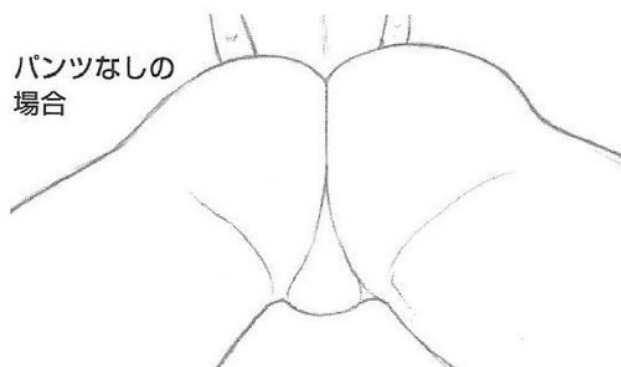
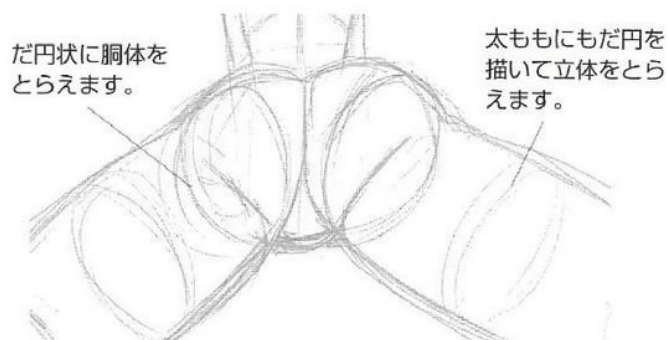
ニーショットアオリポーズ

パンツなしの場合

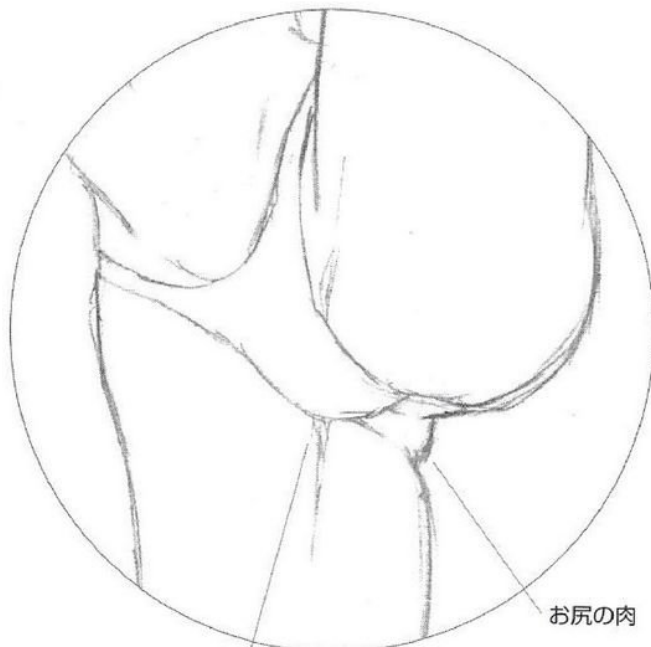
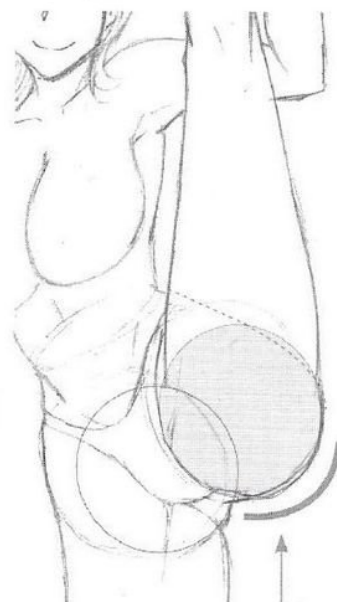
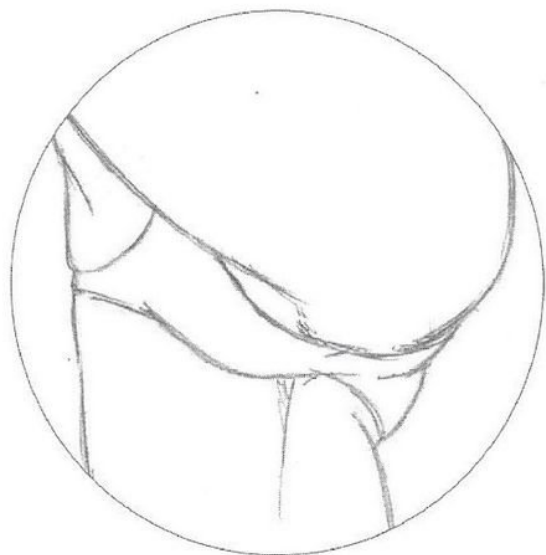
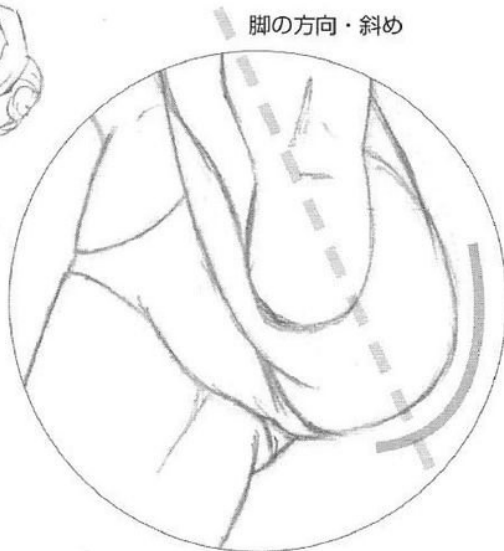
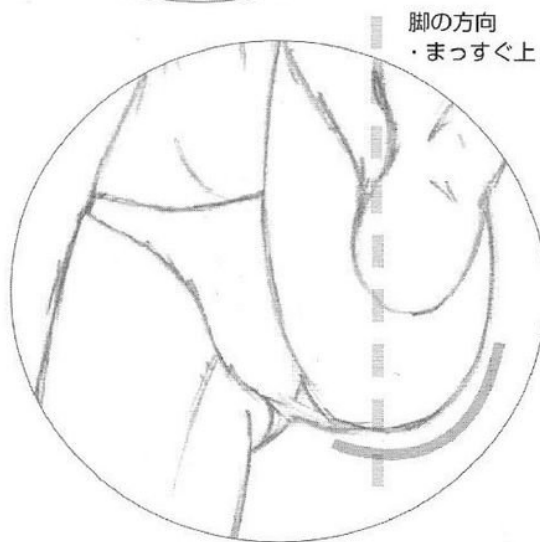
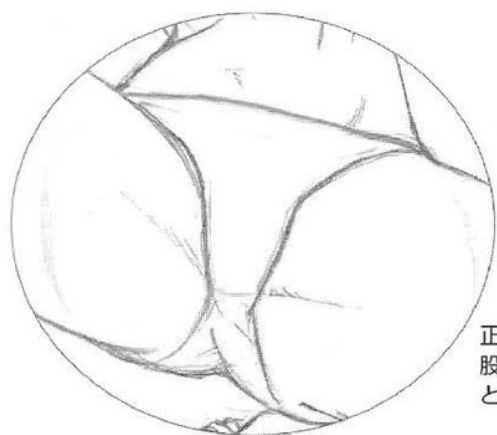
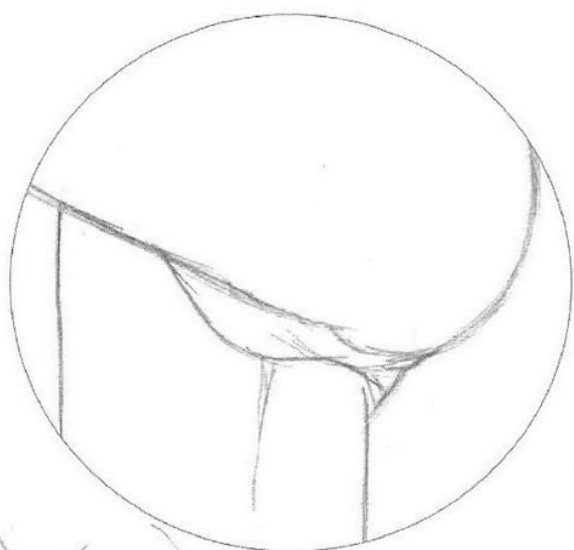
股部分は胴体前面からまわり込んでくる胴体をとらえて描きます。

脚のつけ根のイメージ

キャラ骨

透視図

×

失敗例。股間を強調しすぎ、アングルに対して体下面が見えすぎるものになりました。

● ローアングル
お尻の山を左右そろえて描く目安の線
中心線
脚のつけ根の線を細く入れます。省略することもあります。
パンツなしの場合。お尻の線をくっきり描きます。
● 開脚
布が中央に寄ってできるシワ表現です。
パンツなしの場合
だ円状に胴体をとらえます。
太ももにもだ円を描いて立体をとらえます。
パンツはお尻の割れ目から浮いています。
ポーズ全体のラフ。イメージデッサン

アクションポーズで描く脚のつけ根

脚の動きとアングルで、股まわりの見え方は変わります。
股間部・脚まわりのいろいろな表情を見てみましょう。

脚の方向・斜め
蹴り上げる
ジャンプ＋蹴り
脚の方向
・まっすぐ上
脚を蹴り上げる方向（角度）
の違いによってお尻の曲線
が変わります。
跳び蹴り
正面からの開脚では、
股間のふくらみはほ
とんど現れません。

回し蹴り直前
股まわりは脚に隠れ、
見える部分はわずか
です。
股部分の曲線は、見えない
部分も描いて形と曲線をて
いねいに描きましょう。パ
ンツのイメージが役に立ち
ます。
前蹴り・太もも
を引き上げる
胴体透視図
中心線で股間の
ふくらみをとら
えましょう。

正面中段蹴り

胴体透視図

お尻の丸みと肉感が
強調されます。

股間まわり・お尻の見え方

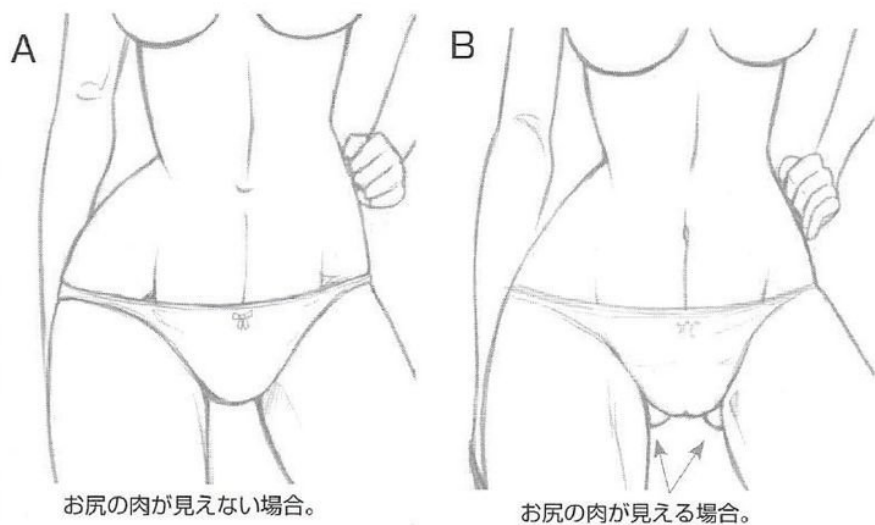
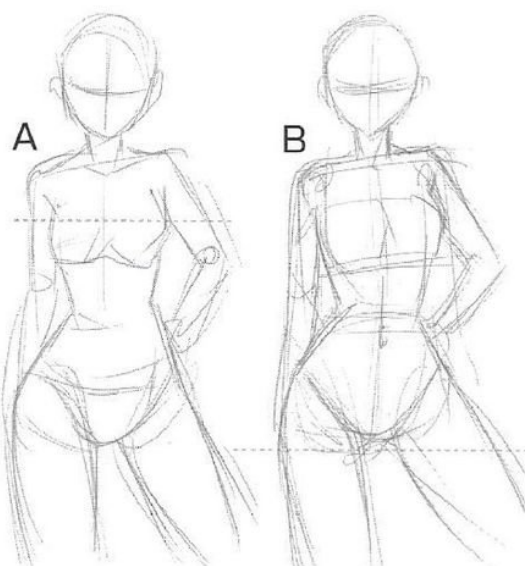
股まわりの作画で、お尻の肉を描くことと、描かないことがあります。股部分を見下ろしているか、やや見上げているかの違いが反映されます。

A

お尻の肉が見えない場合。

B

お尻の肉が見える場合。

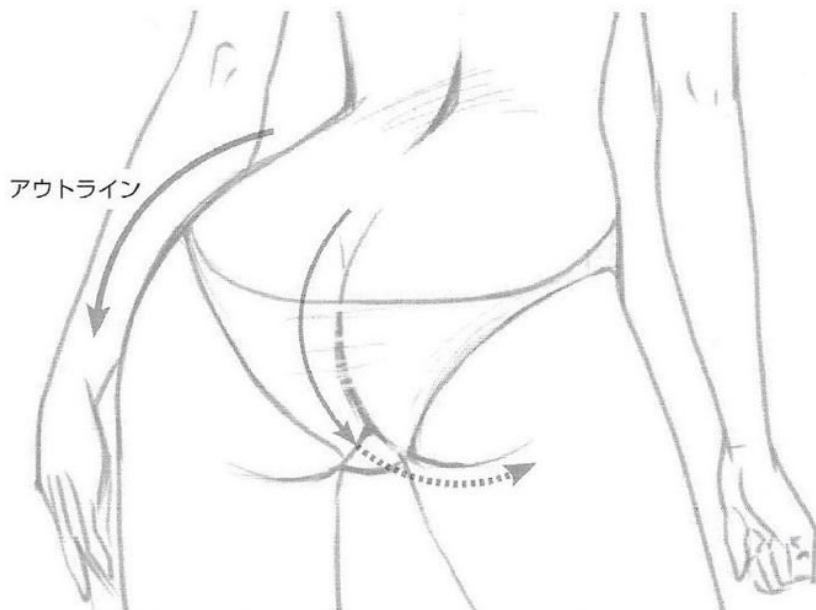
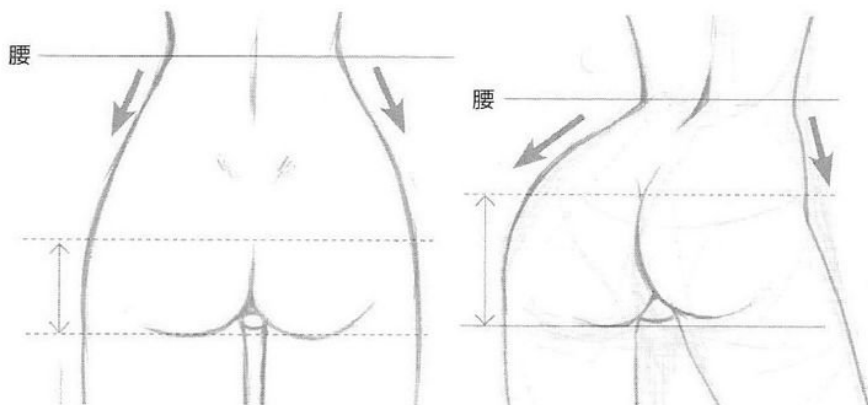
A　B

厳密には、Aは普通に写真を撮ったもの（通常のアングル）。少し離れてしゃがんで写真を撮ると、脚のつけ根まわりがローアングルのBになります。作画では、通常のアングルでもお尻の肉を描き込んだ方が魅力的に見えることも多いです。原理を知った上で演出しましょう。

お尻の作画

お尻をテーマにした作画です。お尻表現のいろいろを見てみましょう。

立ちポーズ

しなり立ちのお尻

通常、お尻のふくらみ（立体感）はお尻の割れ目がつくり出します。腰のくびれからの広がりにも注目しましょう。

斜め向きでとらえたお尻です。お尻の割れ目の曲線は、アウトラインの曲線を目安にして、同じ感じに描きます。

真後ろ。お尻の割れ目の線は直線になります。割れ目は意外と下から始まり、短いです。

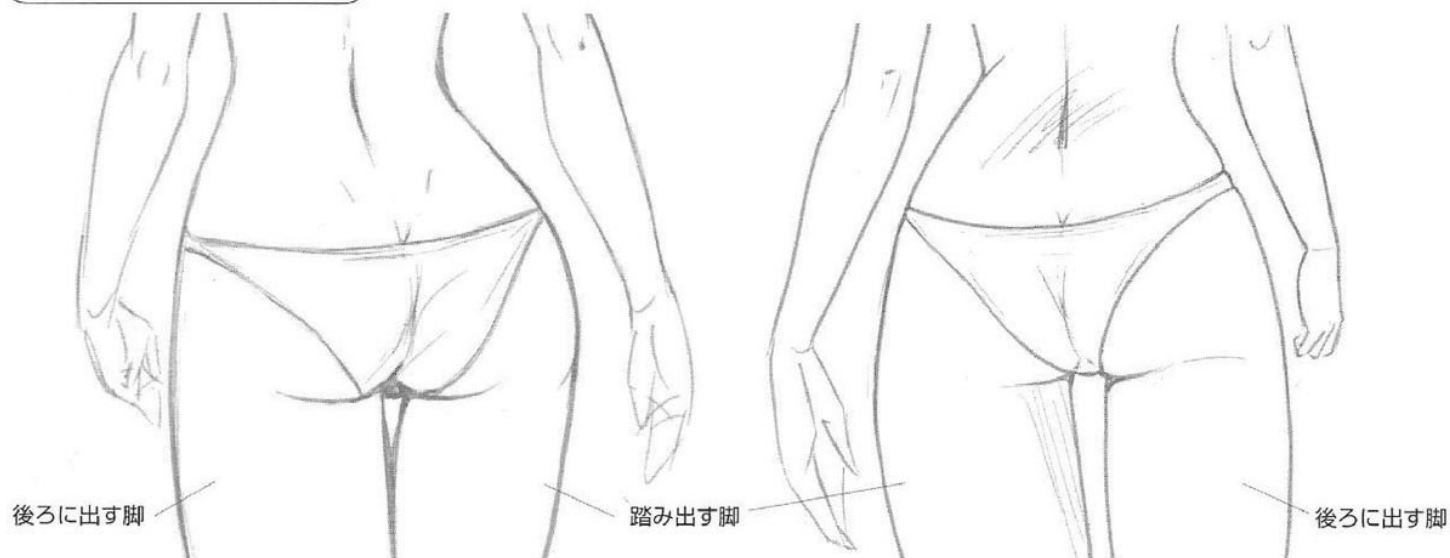
お尻を突き出し、少しローアングルでとらえています。お尻が強調されます。

参考　全身デッサン

歩く後ろ姿のお尻

後ろに出す脚

踏み出す脚

後ろに出す脚

お尻の曲線と脚のラインに注目しよう

歩き方の違いと腰つき、お尻の作画の違い

普通の歩幅

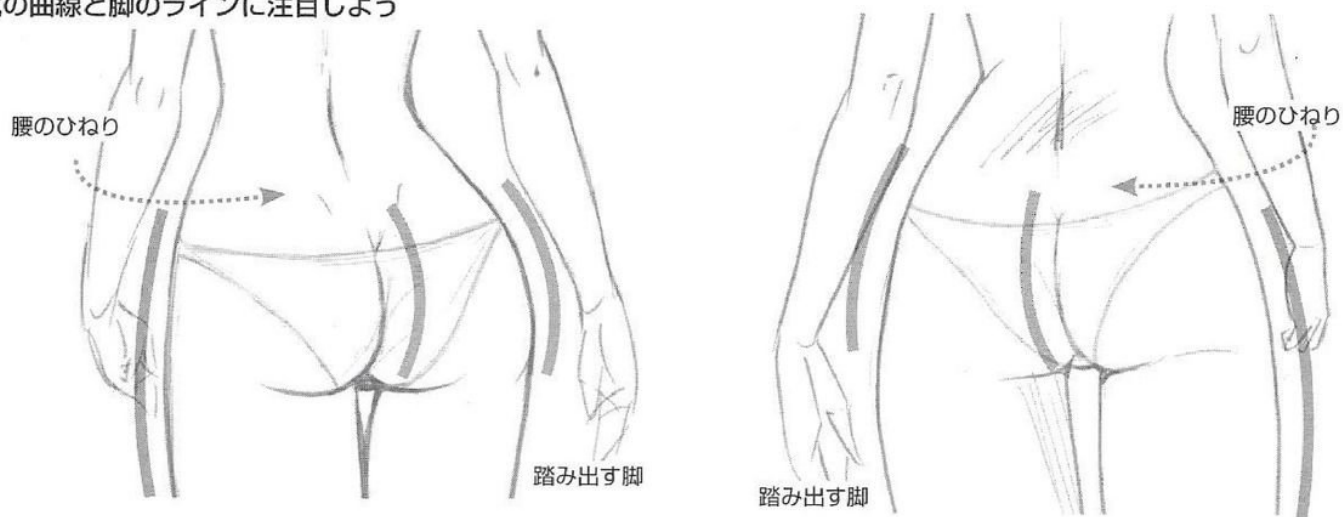
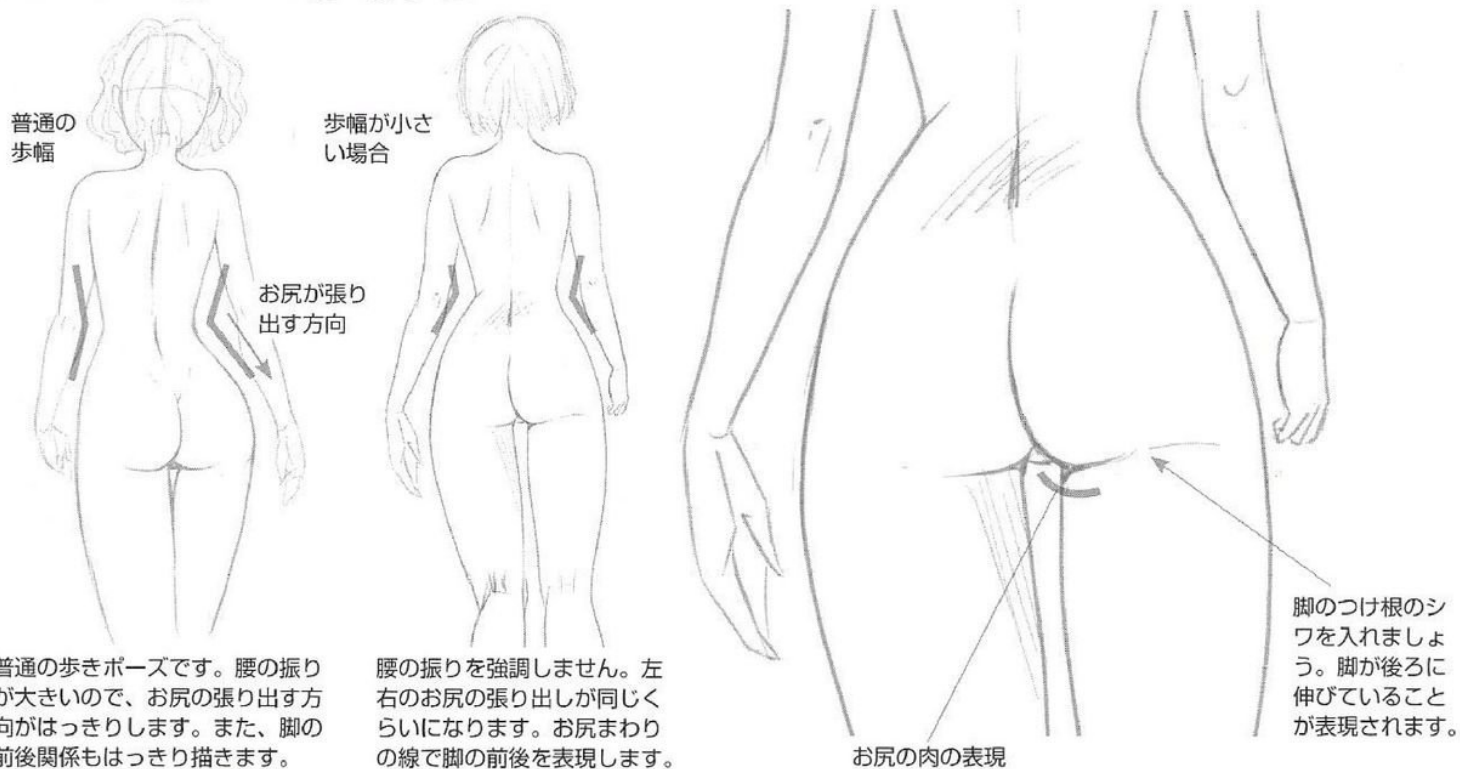
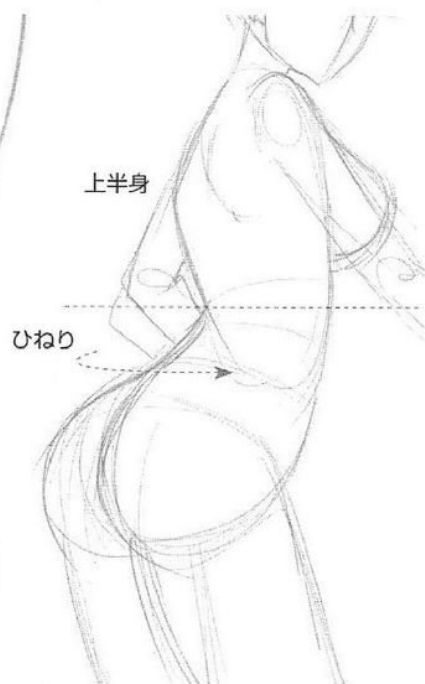
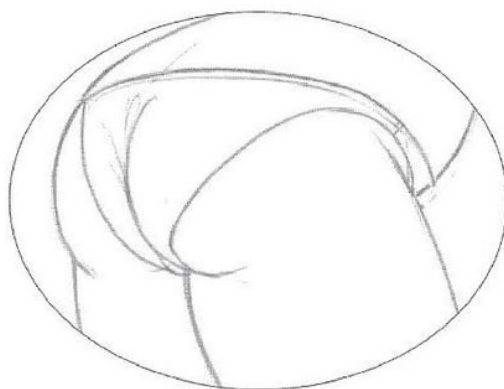
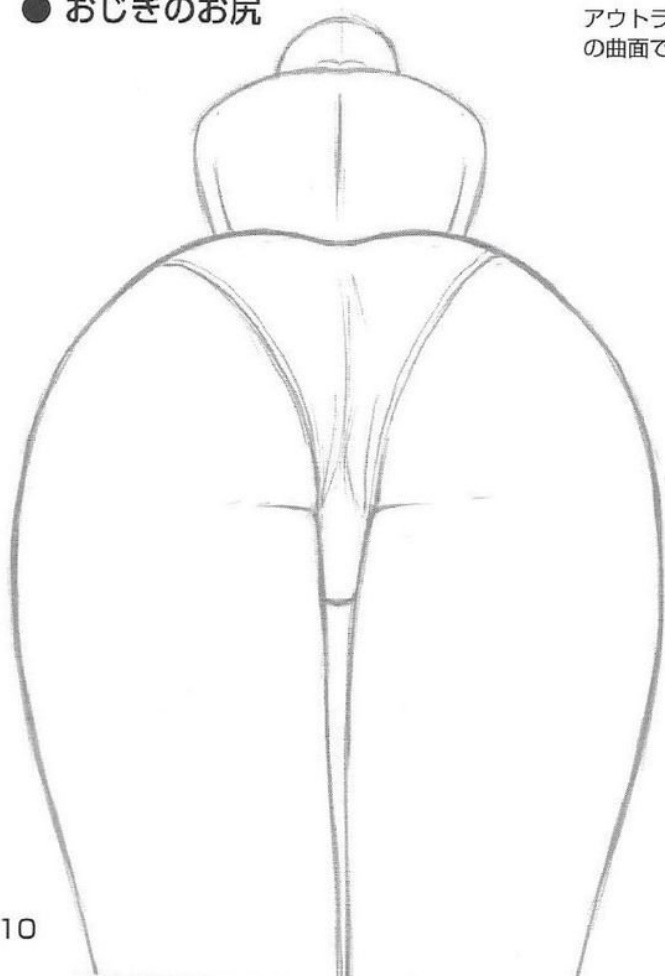
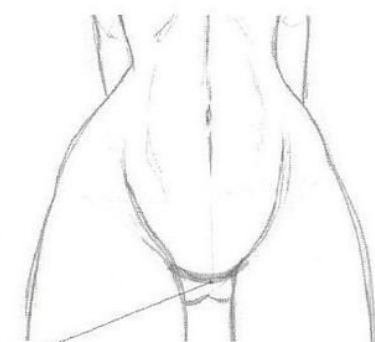
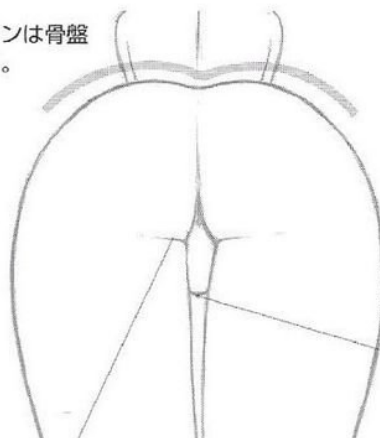
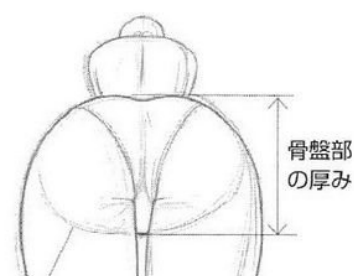
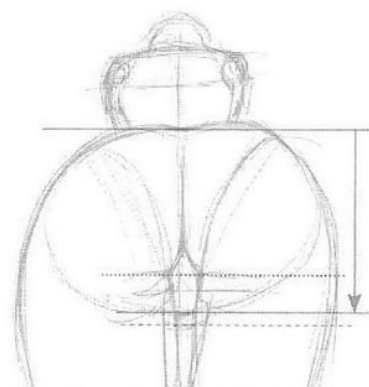
お尻が張り出す方向

歩幅が小さい場合

普通の歩きポーズです。腰の振りが大きいので、お尻の張り出す方向がはっきりします。また、脚の前後関係もはっきり描きます。

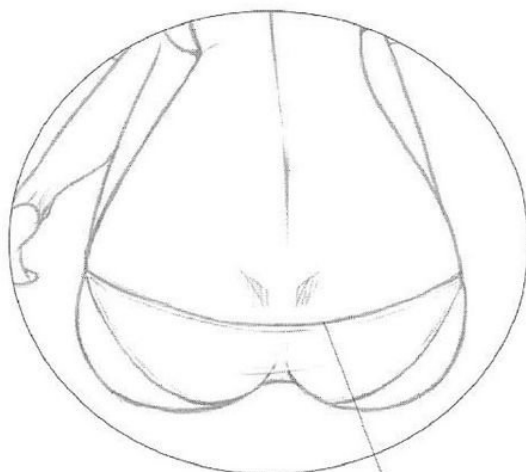
腰の振りを強調しません。左右のお尻の張り出しが同じくらいになります。お尻まわりの線で脚の前後を表現します。

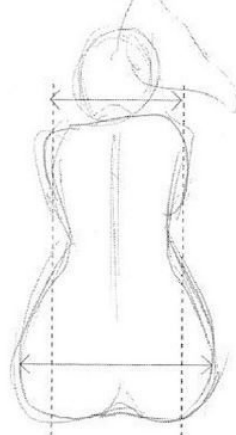
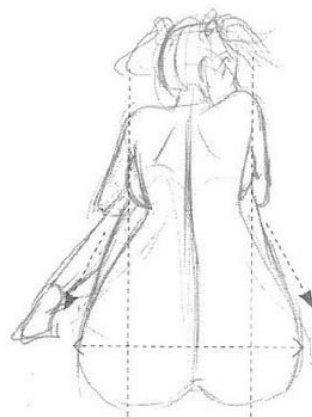
お尻の肉の表現

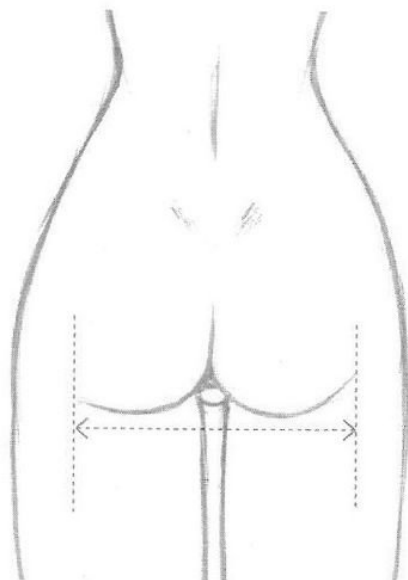
脚のつけ根のシワを入れましょう。脚が後ろに伸びていることが表現されます。

突き出したお尻
● キュートな小尻
上半身
ひねり
股の肉が少し見えます。省略することもあります。
お尻の肉を太ももの上にかけることで、キュートなお尻の丸さが演出されます。
アタリとデッサン。上半身はほぼ真横のイメージで、腰をひねったポーズを描いています。背中は主線を入れる段階で修正、背骨の線が入ります。
パンツを描いた場合。シワの線のみにして、お尻の線を消すこともあります。
● おじぎのお尻
アウトラインは骨盤の曲面です。
股肉の丸さです。
おしりのW型のシルエットは出ません。脚のつけ根のシワを少し描きましょう（やや上向きの曲線です）。
骨盤部の厚み
骨盤部の大きさをとらえるアタリ
厚みの位置取り。肉感的なキャラは厚めに、ほっそりしたキャラは薄めに設定します。

座ったポーズ

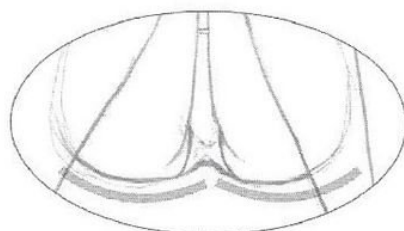
後ろから描く体育座り

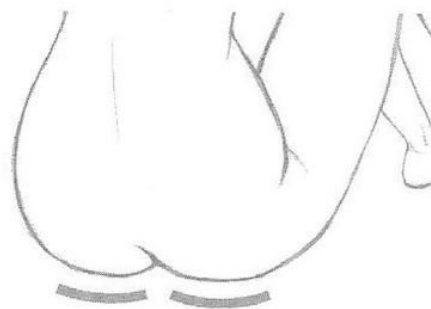
お尻を強調する作画

床についたお尻のシルエットをとらえましょう。

パンツを描く場合。はき口の線は曲線です。

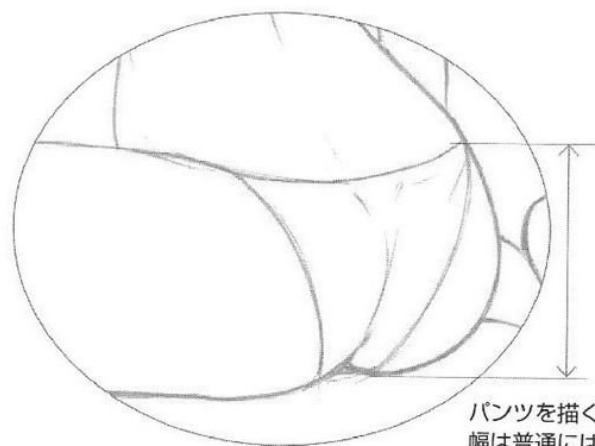
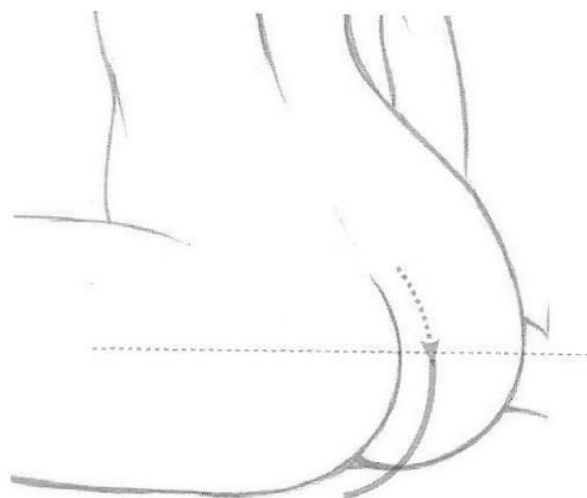
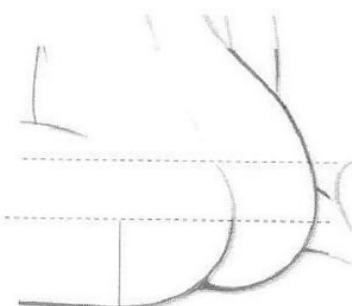
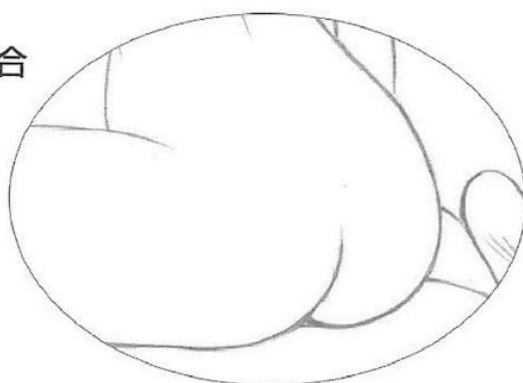
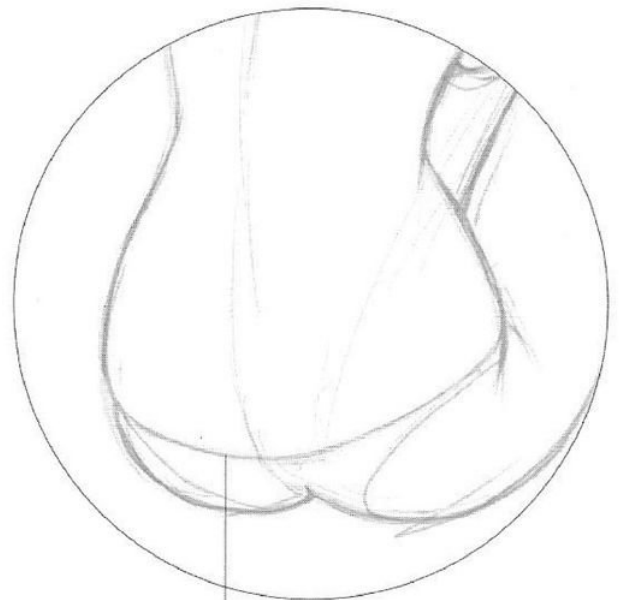
作画手順のポイント

1. シルエットのイメージを描きます。お尻の幅は肩幅よりも大きめにします。

2. ポーズのイメージを固めます。腰から下を左右に大きく広げます。

● お尻の肉ラインの変化

お尻の肉部分の幅

お尻は広がってお尻全体がアウトラインをつくります。

床についた部分は実際には平たくなりますが、曲線のシルエットを演出しましょう。

正面側のお尻まわりはあまり丸くしません。

ゆるやかな曲線で床との接地を表現します。

背筋を伸ばして座る

お尻のアピールを意識して、少しお尻を突き出して座ったポーズです。

背を丸めて座る

パンツを描く場合。はき口の線はかなり下になります。パンツの布面積は少しになります。

お尻がまわり込みます。

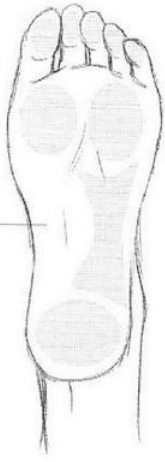
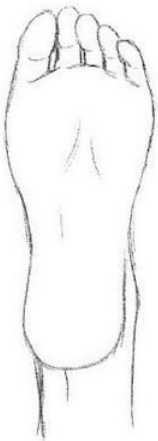
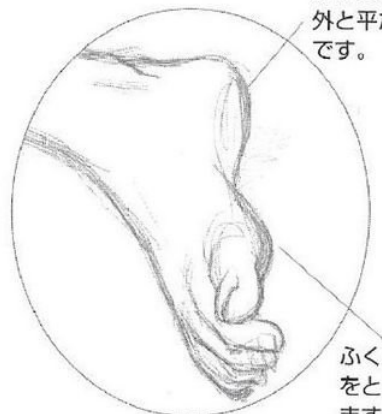
お尻の線は割れ目ぎわを描きます。

作画手順のポイント

コラム

足の裏が見えるポーズを描いてみよう

足の裏は肉である

足の裏の表現についても少しだけ見ておきましょう。
足の裏は曲面で構成されています。ふくらみとへこみをとらえて描きましょう。

第４章

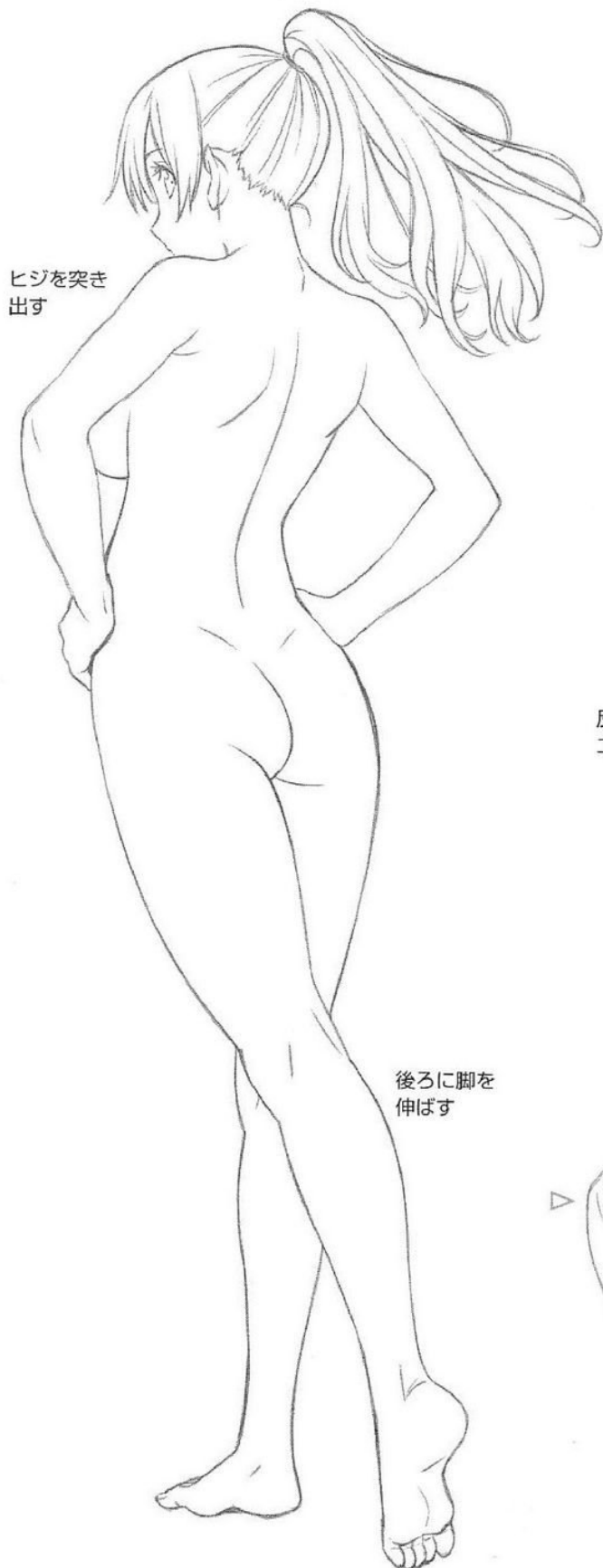
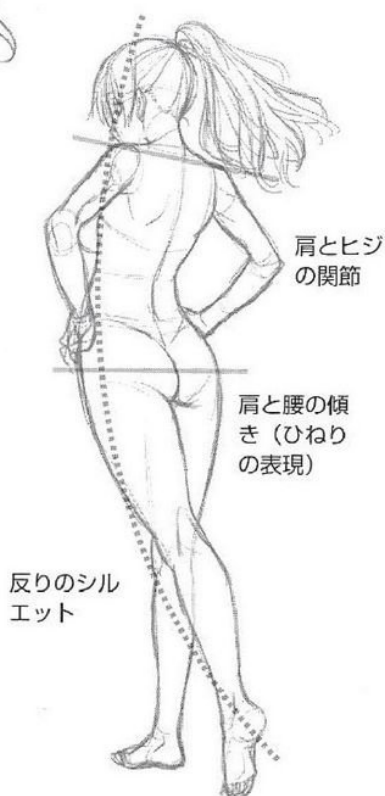
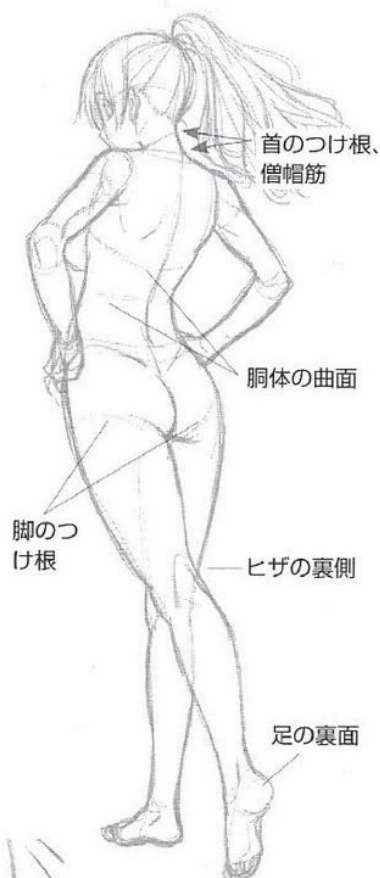
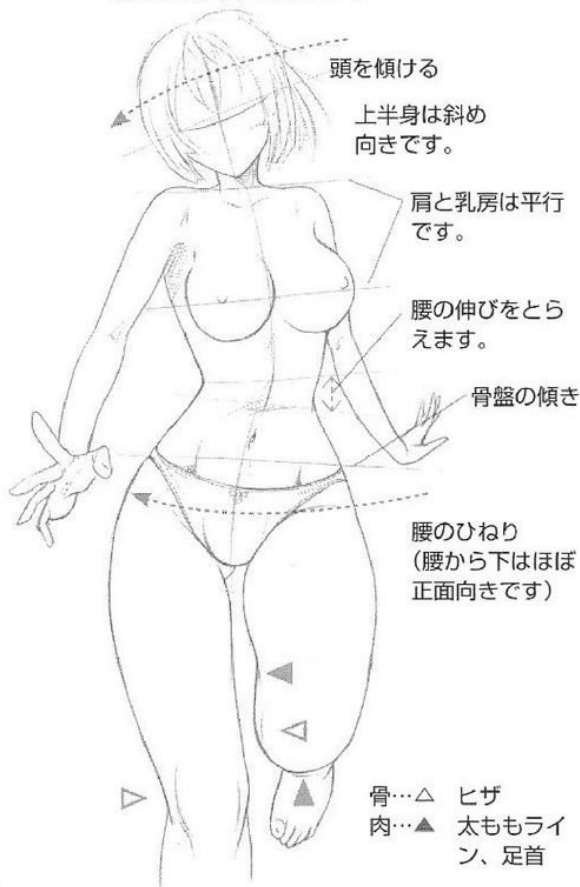
骨の描写と肉感を使いこなそう

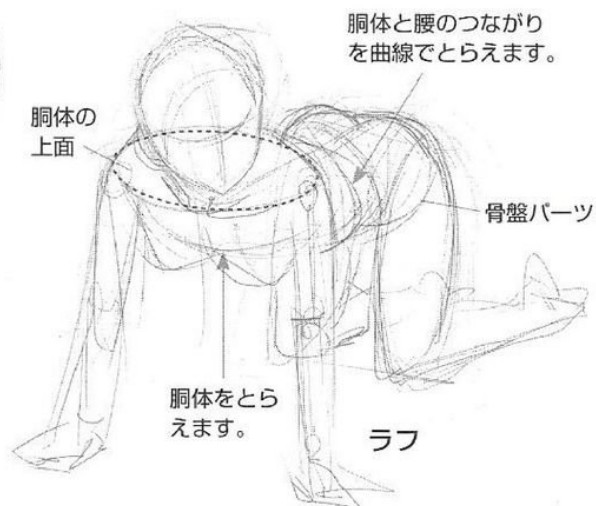
動きのあるポーズの作画

動き作画のポイント

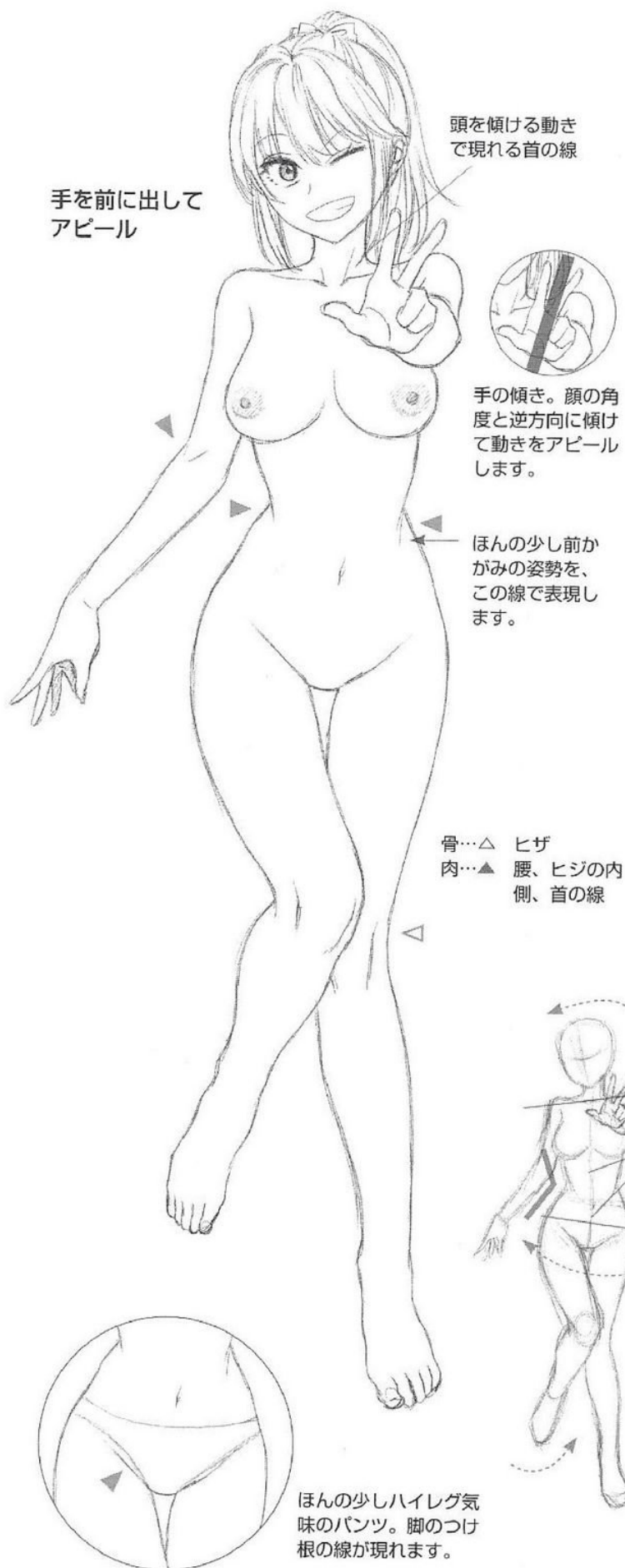
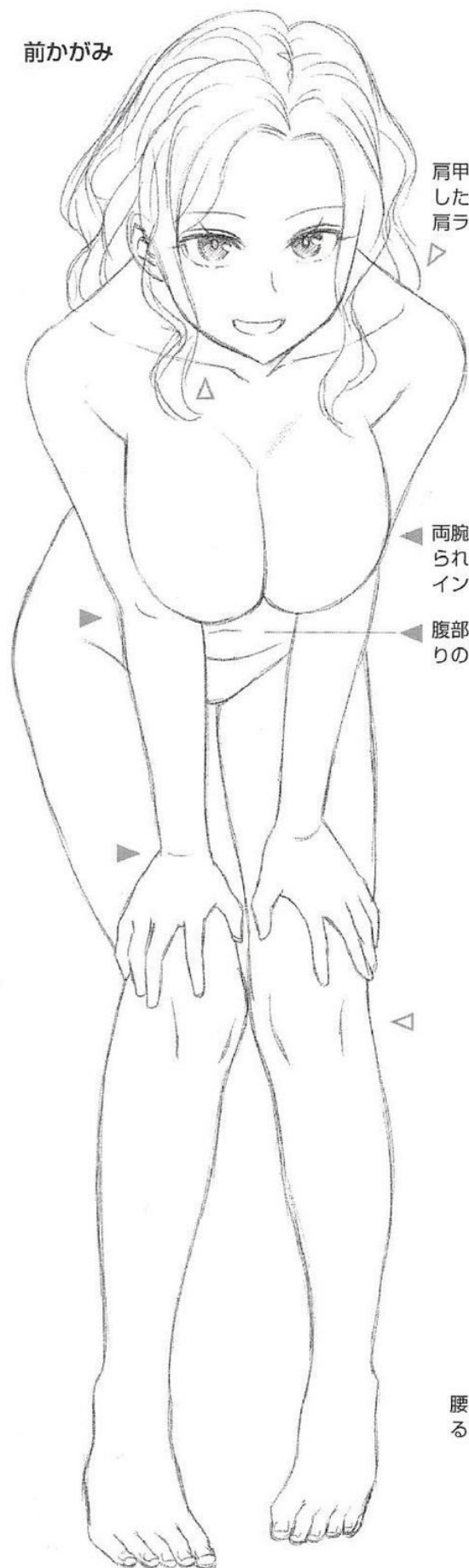
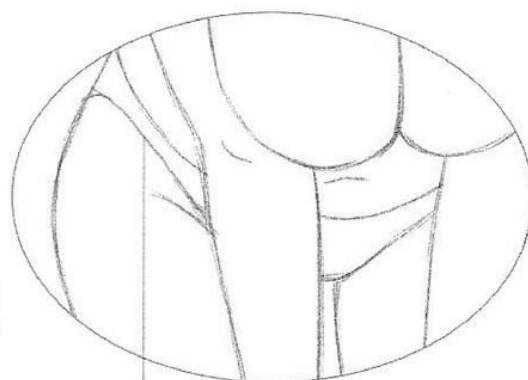
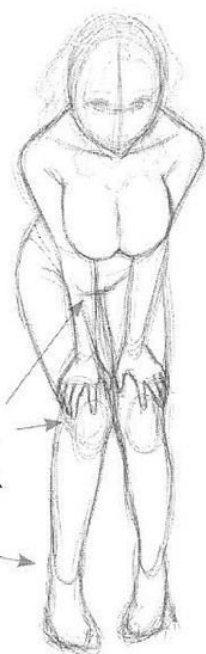
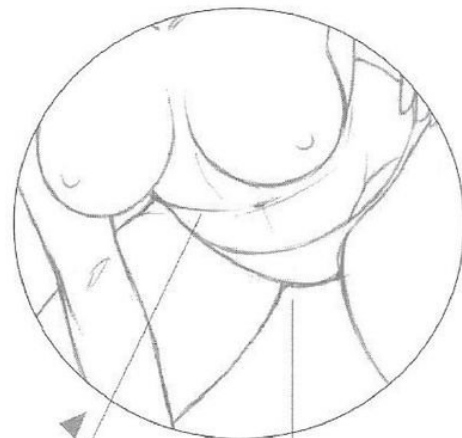
動くポーズの作画では関節や腰まわりにできる肉のシワと、手足の動きに伴う関節の骨表現がポイントになります。

● 後ろ姿でアピール

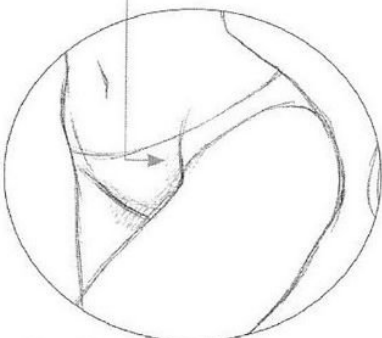
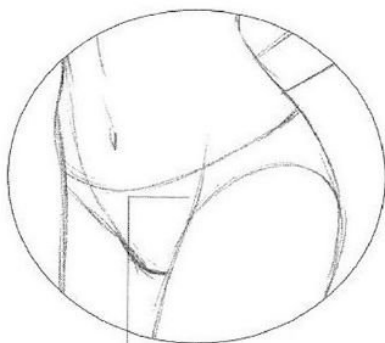
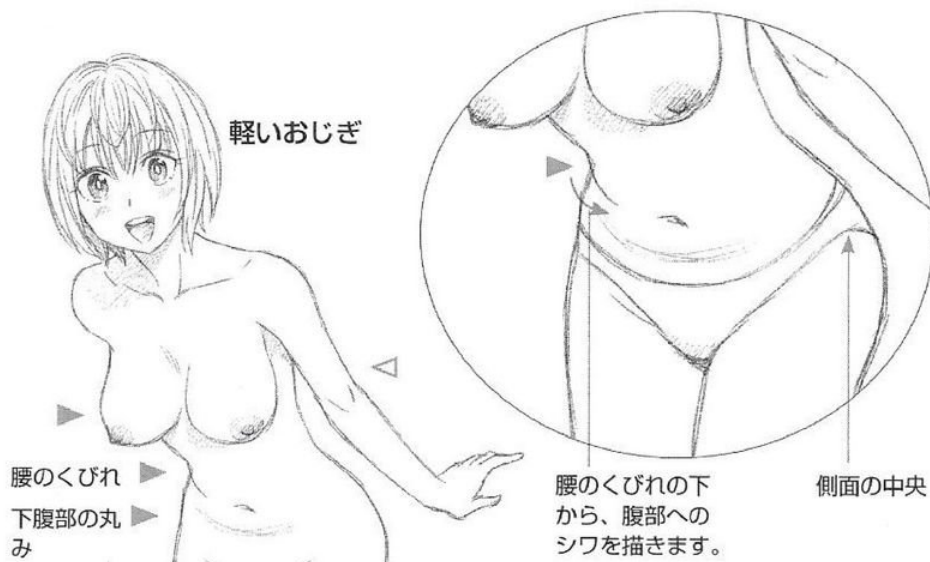
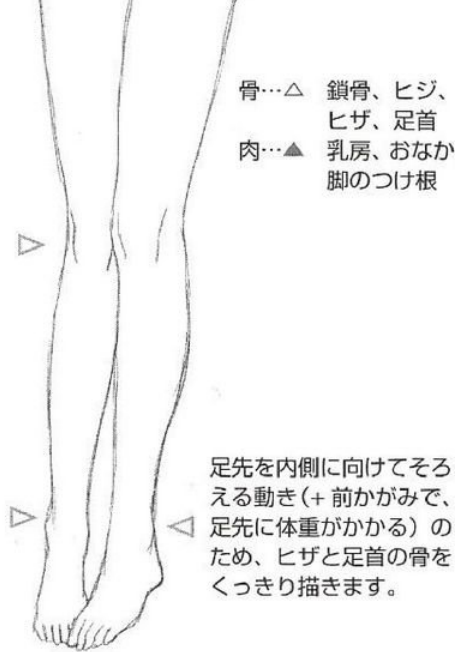
動きを与える３つの要素
- 手足や頭部、胴体の傾きやひねり
- 姿勢の変化
- 髪の毛の動き

● 気楽に走る

● 四つん這いになる

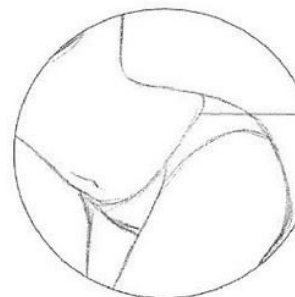
パーツの動きは首の向きだけですが、フカン気味、四つん這い、というポーズそのものが「動き」です。

正面向き

姿勢の変化と四肢の表現を見てみましょう。

アピール→伸び→前かがみ

前かがみ
肩甲骨を反映
した鋭角的な
肩ライン
両腕で中央に寄せ
られた乳房。Iラ
イン
腹部、腰まわ
りのシワ
骨…△　肩、鎖骨、ヒザ
肉…▲　乳房、ヒジ、手首、お
なか、脚のつけ根
パンツのラインで側面
をはっきりさせます。
重要なアタリ
線。脚のつけ
根、ヒザ関節、
足首
肩の筋肉と脚の
つけ根を強調し
ます。
前かがみキメ
ポーズ
骨…△　鎖骨、ヒザ
肉…▲　肩、脚のつけ根、おなか、
手首、足首
腰をとらえ
るアタリ線
おなかのシワは
へそを中心にし
た曲線です。
お尻の肉は見え
ません。

斜め向き

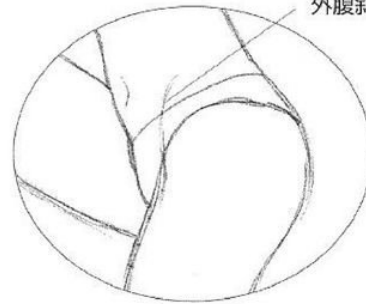
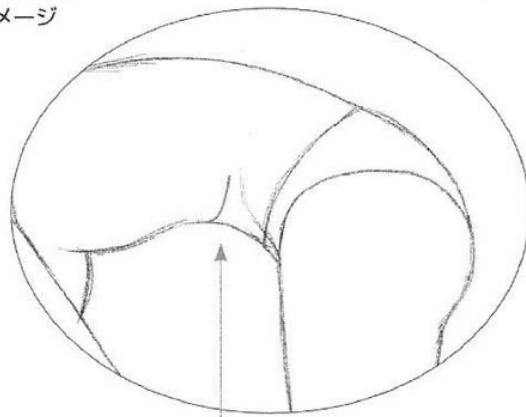
鎖骨と脚のつけ根まわりの線（外腹斜筋）の変化に注目しましょう。

上体をそらす→傾ける

軽いおじぎ
腰のくびれ
下腹部の丸み
腰のくびれの下から、腹部へのシワを描きます。
側面の中央
前かがみの姿勢です。胸郭のラインがそのままおなかへ入って、腹部・腰部をつくります。
骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲ 乳房、おなか、脚のつけ根
足先を内側に向けてそろえる動き(+前かがみで、足先に体重がかかる)のため、ヒザと足首の骨をくっきり描きます。
腰を落とす
(座ろうとする)
乳房は少し垂れる表現です。
前かがみの上面をとらえるので、鎖骨のラインをはっきりさせます。
前に倒した胴体の曲面をとらえます。
姿勢をとらえる中心線。上胸部と腹部が向いている方向を意識します。
骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲ 乳房、おなか、脚のつけ根、手首

上体を倒す→そらす

鎖骨のくぼみ
腰ぎわにできるシワ
腰のくびれ
腹部のシワ
胴体・上胸部をとらえます。
脚のつけ根の線は深く切れ込みます。
たれた乳房。乳首はほぼ平行に真下を向きます。
そらす
(びゅーんのポーズ / 陽気に飛ぶように走る)
腕のつながり
ピンと伸ばした腕
突き出された乳房の乳首は外向きです。
上体を倒す
(おじぎ / 前かがみ)
骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲ 首、僧帽筋、脇、乳房、手首
少し顔を上げたときの首のライン(角度)にも注目です。
骨…△ 鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲ 首、僧帽筋、脇、乳房、おなか、手首
腰をとらえるアタリ
脚のつけ根のラインは、太ももの丸みを反映します。
はき口ラインは胴体の丸みを反映しましょう。

横向き

「横向きのカラダ」をテーマにしたポーズは、おなかと脚のつけ根を表現する外腹斜筋をとらえて描きましょう。

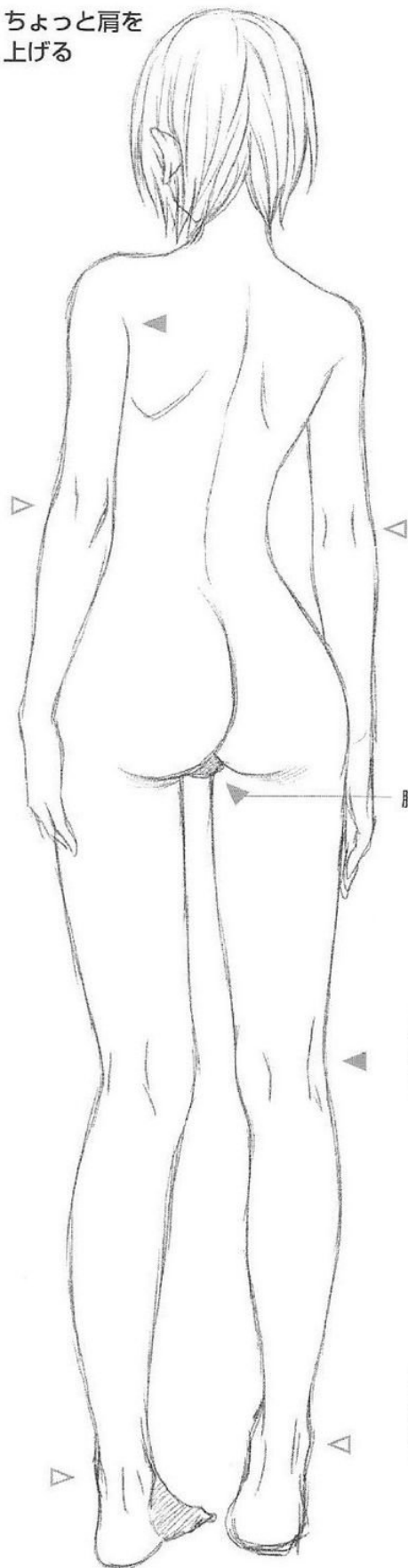
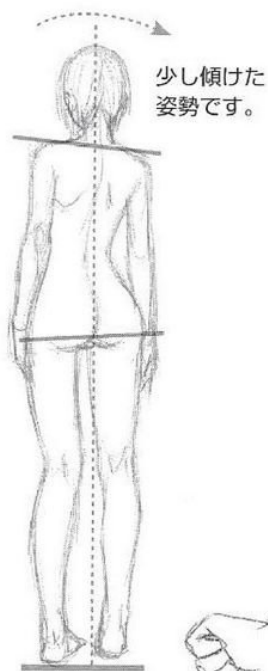
カラダを傾ける→曲げる

後ろ側

肩と脚のつけ根の位置（股のどの辺から脚の線を描いているか）に注目しましょう。

静から動

ちょっと肩を
上げる

少し傾けた
姿勢です。

脚のつけ根

骨…△　ヒジ、足首
肉…▲　脇、ヒザ裏

脚を上げるとはき口ライン
の曲線が変わります。

左右に腕を伸ばす

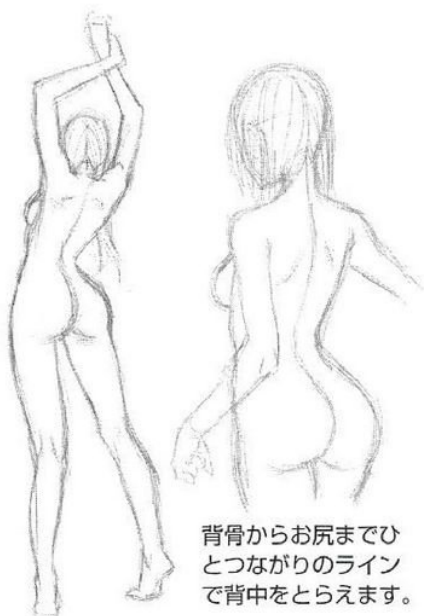
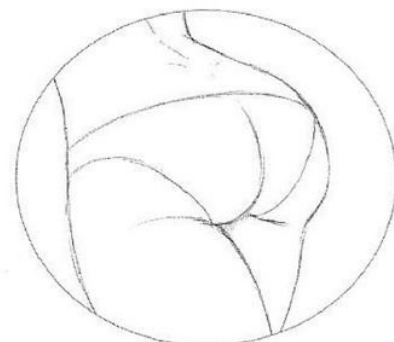
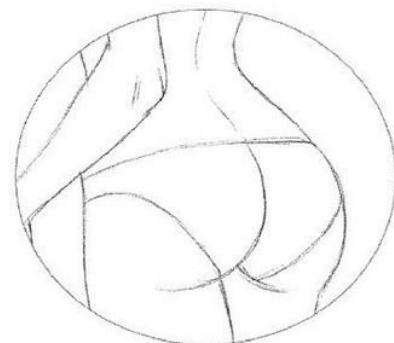
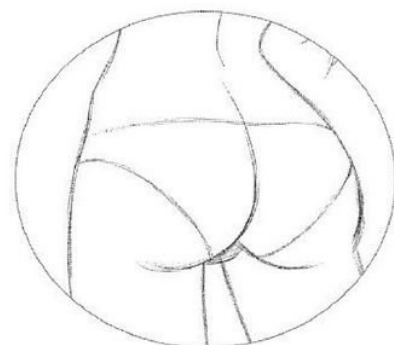
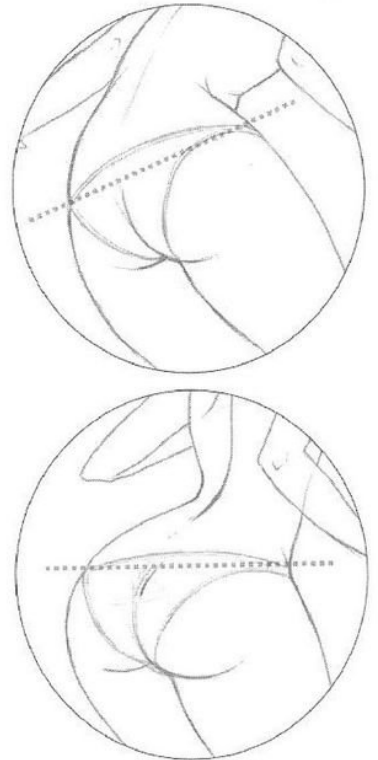
脚のつけ根
の位置

お尻の形を残し
たまま太ももに
つながります。

骨…△　ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲　脇、脚のつけ根、
ヒザ裏

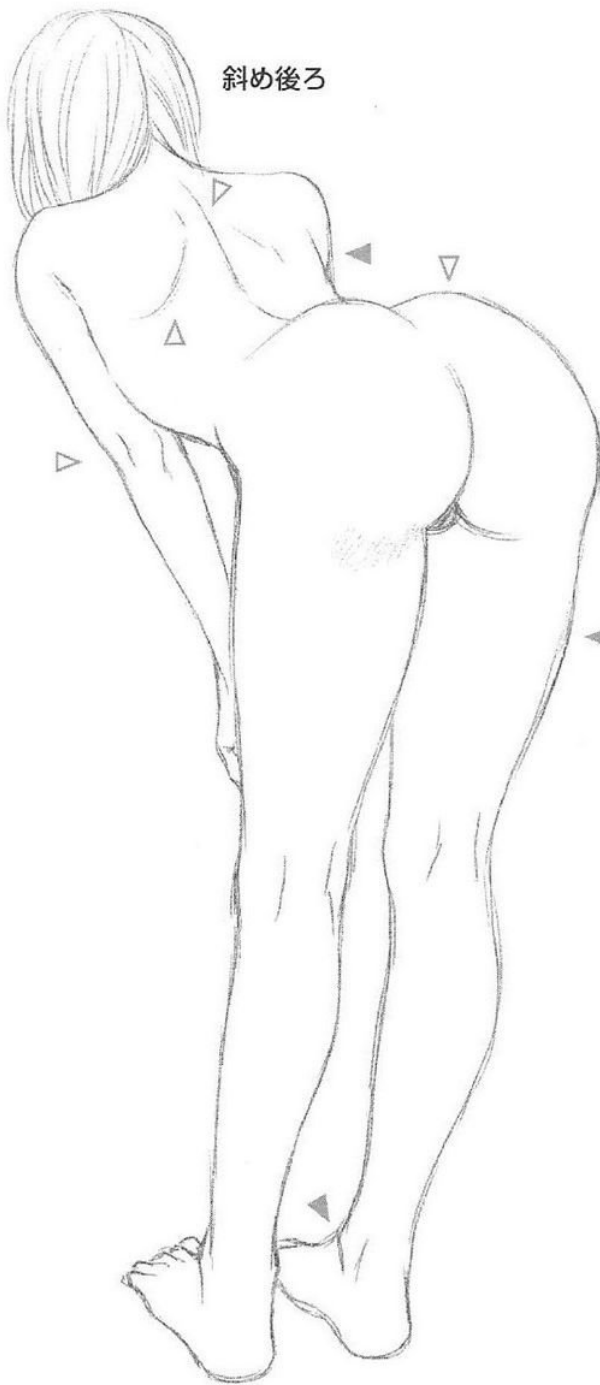
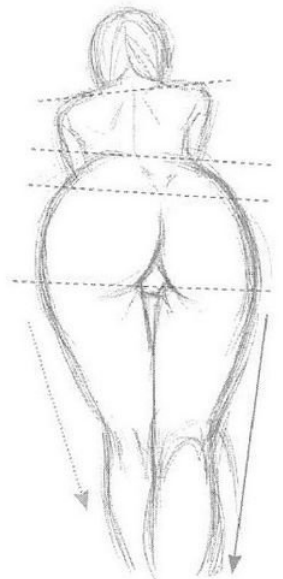
首のつけ根

腕のつけ根
は胴体の形
全体を描き
ながらとら
えます。

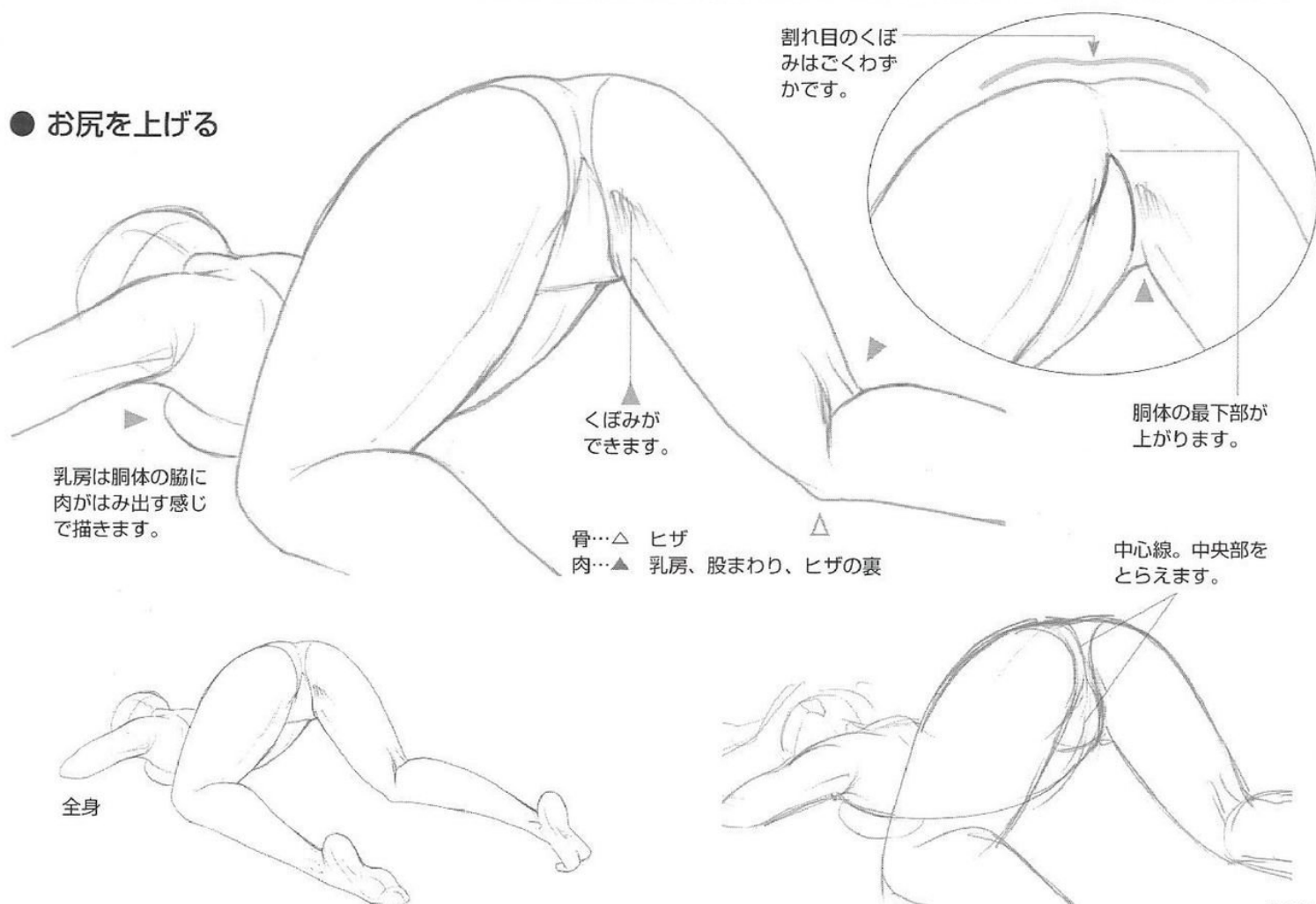
腕を上げる
両腕を左右に伸ばす
骨…△　ヒジ
肉…▲　脇、脚の
つけ根
腕を少し後
ろに引く
くびれ
骨…△　ヒジ
肉…▲　脇、肩
骨…△　ヒジ、肩甲骨、骨盤、足首
肉…▲　脇、肩、ヒザ裏
背骨からお尻までひ
とつながりのライン
で背中をとらえます。
パンツを描き込んだ場合

上体を倒す→上体を起こす
背面ライン、腰つきの変化を見てみよう。
1 背中に丸みが出る前かがみ
上胸部の背骨が強調されます。
腹部にシワができます。
骨盤ぎわのラインが入ります。
お尻の丸みがほとんど出ません。
骨…△ 肩甲骨、ヒジ
肉…▲ 肩まわり、おなか、脚のつけ根
2 腰のくびれとお尻を強調する前かがみ
背骨のライン全体が強調されます。特に腰部分で太くなります。
腹部にシワは出ません。
お尻の丸みが出ます。
骨…△ ヒジ、背骨
肉…▲ 脚のつけ根
背骨ラインで丸みを帯びた背中のイメージをつかみます。
胴体の曲面をとらえます。
上胸部をとらえるアタリ
はき口ラインの角度の変化

3 上体を起こしてヒザ蹴りふうポーズをとる
肩の傾きをとらえます。
お尻の丸みをとらえます。
骨…△ ヒジ、ヒザ、足首
肉…▲ 脚のつけ根、ヒザ裏、かかとぎわ
肩甲骨のラインの変化

お尻を突き出すポーズ

テーマはお尻と太ももです。ラインの変化をみてみましょう。

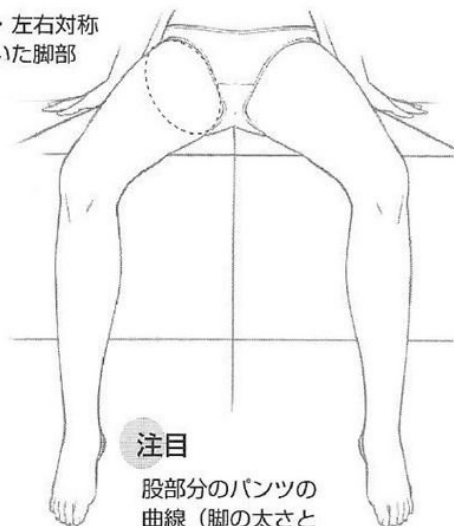
● 前かがみ・おじぎ

うつぶせ→お尻を上げる

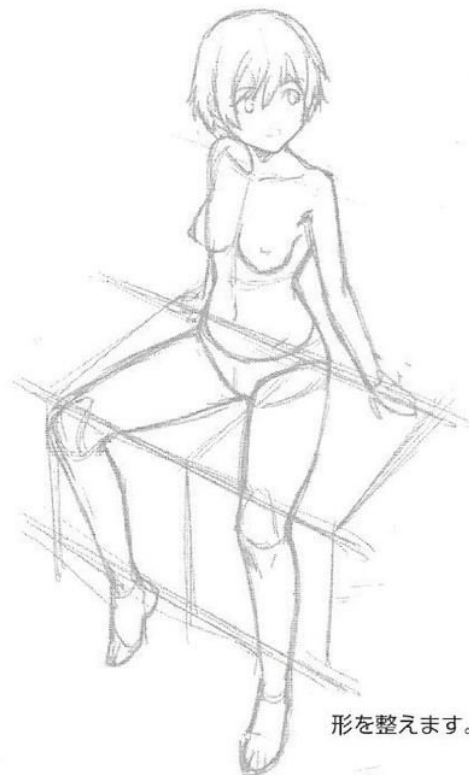
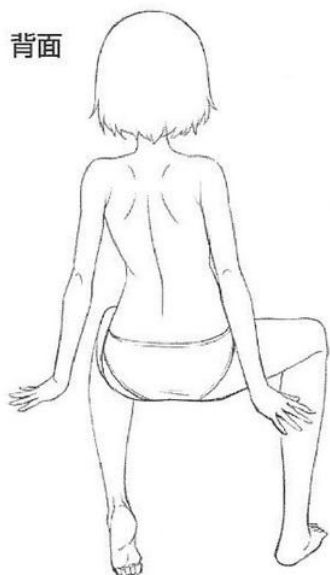
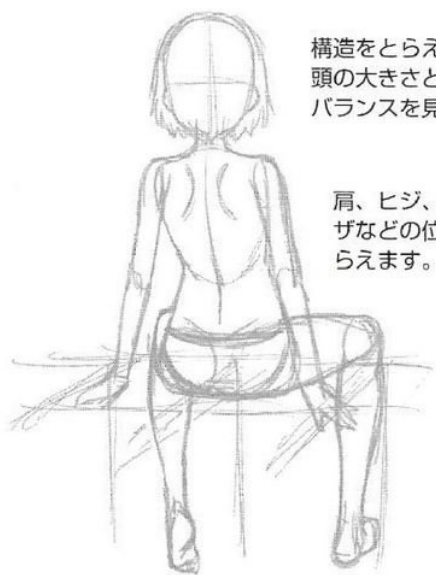
● うつぶせに寝る

● お尻を上げる

腰かけるポーズ　同じキャラの座るポーズを5つのアングルから描いてみる

同じキャラを、ほぼ同じポーズで違う角度から描きます。アングルによって表現の変わる「骨」と「肉」を見てみましょう。

★ 骨…鎖骨、ヒジ、ヒザ、足首、肩甲骨
★ 肉…脇まわり、おなか（へそ）、乳房、太ももライン

正面アオリ
※脚部がほぼ左右対称になるので、これだけ片ヒザを立てています。
注目
ヒザに手をかける（前に出した腕）と、後ろに下ろした腕。脇まわりの違い。
参考・左右対称に描いた脚部
注目
股部分のパンツの曲線（脚の太さとつき方）
注目
左右のヒザの表現の描き分け
斜めアオリ
注目
首もと・鎖骨の表現
注目
左右の乳首の形の描き分け
注目
へその表現（線の角度）
注目
ヒザまわり、スネパーツのつながり
注目
足首の表現
注目
足の作画

作画のポイント

座面（座っている床面）のアタリをとって描きます。

背面

アウトラインをと
りながら、腰の位
置やヒジ関節、お
尻の形などを調整
します。

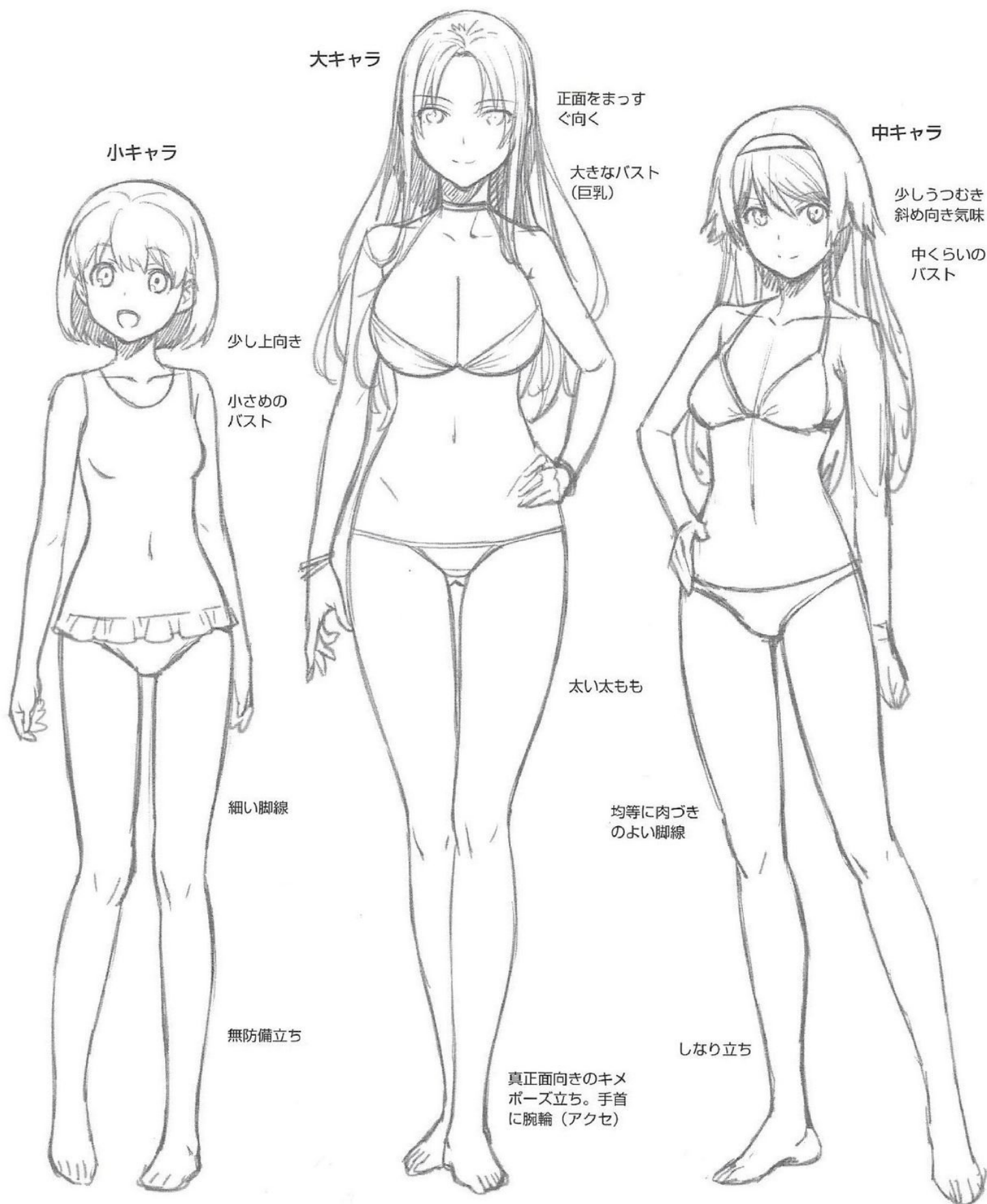
実験的に、脚
のイメージも
変えてみます。

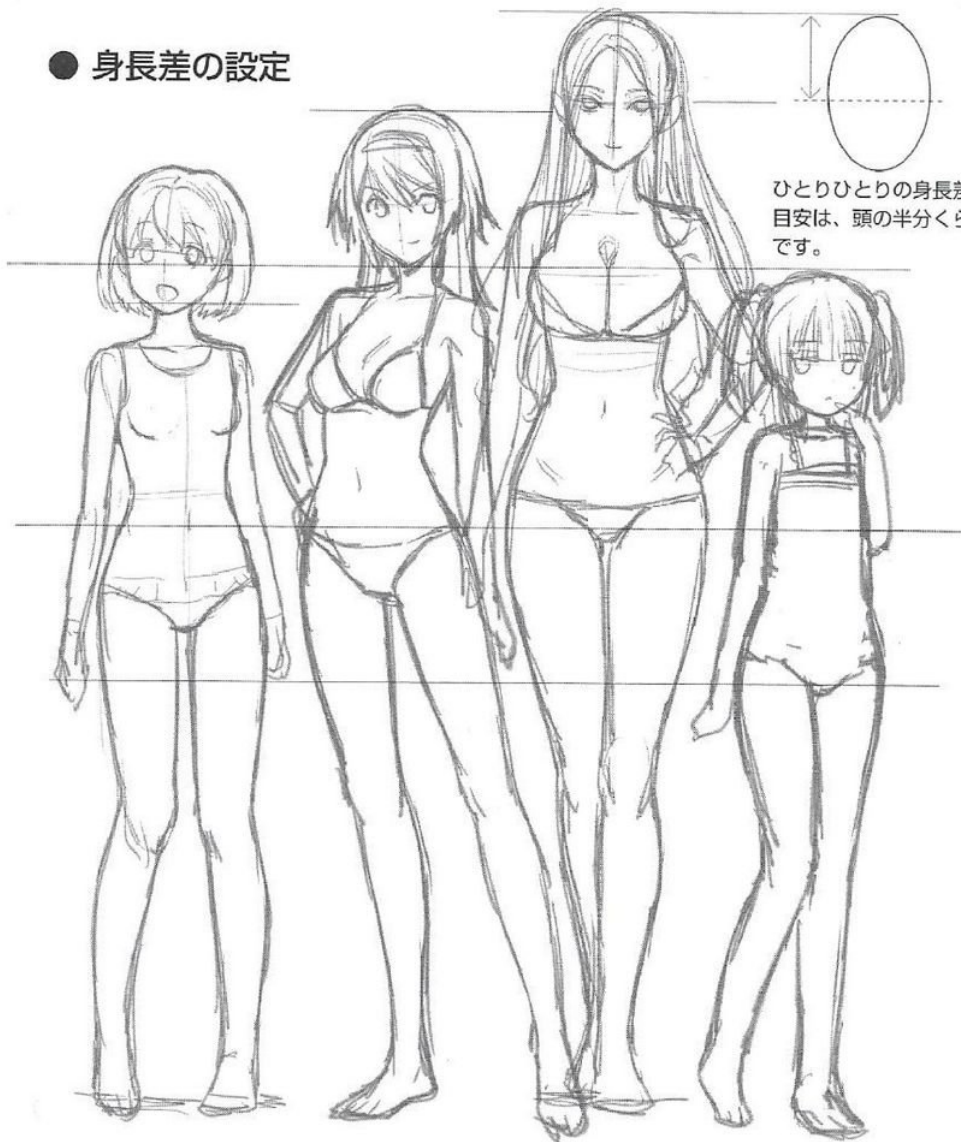
正面アオリ
ポーズのデッサン
をとりながらイメ
ージを模索します。
脚のポーズ、
ヒザ位置の修
正・変更ラフ
脚線シルエットが単調なことが
はっきりしたので、脚のポーズ
の変更案を描きます。
おおよそのポーズが確定して、作
画を進めます。胴体、骨盤まわり
から脚のつけ根をしっかりとって
作画します。
斜めアオリ
中心線を入れて、顔
とカラダの向きをと
らえながら全体を描
きます。
下から見上げているので、
アオリでの座面（ふちや
奥行きなど）のイメージ
をはっきりさせながら作
画を進めます。

キャラの描き分け

顔、身長、スタイル、立ち方などに違い（性格）を反映させます。キャラによって「骨と肉」の違いを出しましょう。

全身ポーズ

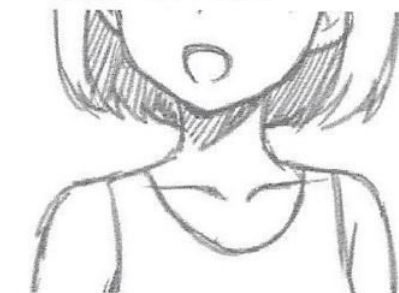
一目でわかるキャラの描き分けは、身長差の「大中小」３タイプで、オプションとして「もっと大」や「もっと小」のキャラを加えます。

● 身長差の設定

ひとりひとりの身長差の目安は、頭の半分くらいです。

参考：もっと小キャラ

斜め向き

バストは特になし

※小キャラよりもっと細い首、腕、脚。
※指をくわえるポーズで、特徴・個性を強化しています。

● 鎖骨の描き分け

しっかりした鎖骨
意外と骨太、ということを印象づけます。

あっさりした鎖骨
肉づきのよさを反映します。

がっつりした鎖骨
スリム系のキャライメージを与えます。

気持ちちょっぴり鎖骨
幼い印象を与えます。

ニーショットポーズ

ニーショットはキャラの顔とカラダを大きくアピールするサイズです。ブラとバストサイズをテーマにしたキャラの描き分けを見てみましょう。

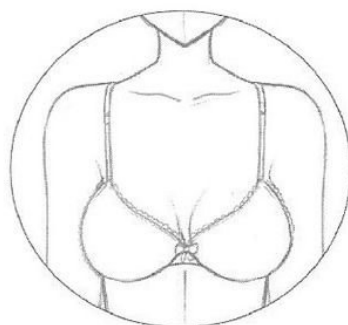
●「普通」役のキャラ

ポーズの特徴…キュートさを演出

・ちょっと肩を上げて動きを演出します。
・ちょっぴりうつむき気味（見上げるまなざし）
・さりげないしなりの姿勢（肩と骨盤の角度を変える）

健康的なボディをアピール。ほどよい肉感と
ほどよい骨感を意識します。

ほどよい骨感…△　鎖骨と肩
　※ 鎖骨…あまり線を太くしません。
　※ 肩…両肩を少しすくめた感じに上げるので、アウトラインをくっきりした感じにします。

ほどよい肉感…▲　首筋、脇、乳房、おなか、股、パンツまわり
　※ 乳房…線を強調しません。ブラで、自然で柔らかなふくらみを演出します。
　※ おなか…おへそまわりの腹筋（縦のスジ）を少し描き、外腹斜筋を少し描き込んで下腹部まわりの柔らかな丸さを表現します。
　※ ブラとパンツまわり…肉の食い込みを演出します。

ブラによる自然なバストライン
清楚、控えめなイメージを演出します。

● アクティブ担当キャラ

ポーズの特徴…活発な感じを演出

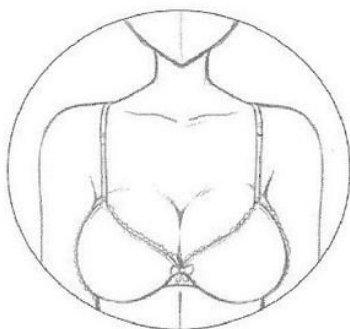
・後ろに腕を組んで胸を張る
・はっきりわかるくらい両肩を上げる
・ちょっぴりあごを上げ気味に（見下ろすまなざし）
・片脚を前に出す

骨感を意識して硬さを強調し、アスリートふうキャラを演出します。肩まわりや腰まわりの線で、筋肉質ボディを強調します。

骨による硬さ感…△　あご、鎖骨、肩、胸郭、骨盤
　※ 鎖骨…くっきり描いて、がっちり感を出します。

肉感…▲　脇、肩まわり。乳房、腰のシワ、おなか
　※ 肩まわり…三角筋を演出します。
　※ 乳房…寄せて上げるブラ効果で、ボリューム感を出します。
　※ おなか…おへそまわりの線を長めに描いて腹筋を演出。腰のシワと骨盤の線を入れて、引き締まった胴体と動きを演出します。外腹斜筋の線もシャープにして、丸みより引き締まり感を出します。
　※ ブラとパンツまわり…ここではスポーツ用の下着なので、肉の食い込み感をはっきり出すことで、締めつけている感じを出します。

三角筋

肌を覆う布の面積が多い

寄せ上げバストライン
スポーティなイメージや、乳房の谷間でセクシー感を演出します。Yラインです。

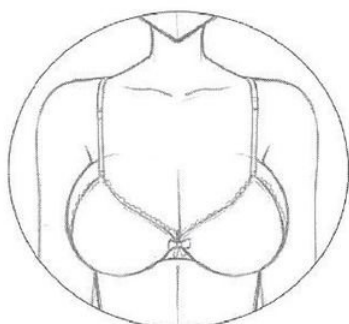
● お色気担当キャラ

ポーズの特徴…恥じらい感と巨乳を演出

・乳房を抱え上げるようにして少し前かがみ（胸もとを強調）
・首を少しかしげる＋うつむき気味（伏し目がちに見上げるまなざし）

胸もと（大きな乳房）をアピールすることを目的にした姿勢と、困った感じに首をかしげるしぐさ、表情でキャラ感をアピールします。肩を小さめに描いて弱々しさを出します。

骨…△　鎖骨
　※ 鎖骨は細く描き、「ポーズで浮き出した」感じを出します。首筋とつながる部分でできるくぼみが、柔らかな肉感・肌感を演出します。

肉感…▲　首筋、乳房、おなか（へそ）、股、太もも
　※ おなか（へそ）…カラダを倒しているので、横長です。
　※ ブラの脇…ブラからはみ出すような乳房の大きさと柔らかさを出します。
　※ 股…丸く柔らかなラインをくっきり描きます。
　※ 太もも…太めにして肉感を出します。内太ももラインで柔らかさを出しましょう。

I（アイ）ラインバスト

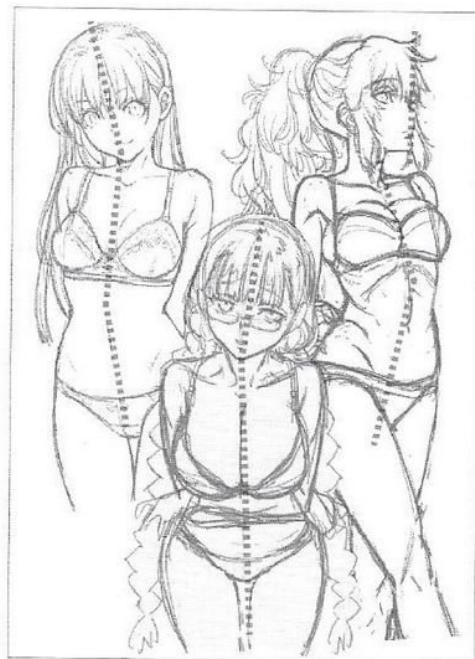
ブラをするだけで左右の乳房がくっついて「I」字になります。「豊満な乳房」です。

ラフ・イメージデッサン

全体バランスについて
…キャラの差別化ポイント

ひとりひとりのキャラを描き分けるにあたって、３人まとめて配置したときに全員の「違い」がひと目でわかるように心がけます。「違い（描き分け）」のポイントは以下の通りです。

- ポーズ…顔の向き、カラダの向き、姿勢の違い
- 髪型の違い（髪質も差別化）
- 顔…目の描き分け＋表情の違い
- カラダの肉感の違い＋下着の傾向の違い

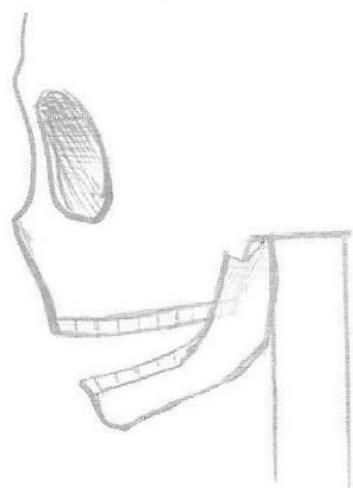
姿勢の違い

髪質、目の違い

骨と肉 / 鎖骨と乳房の違い

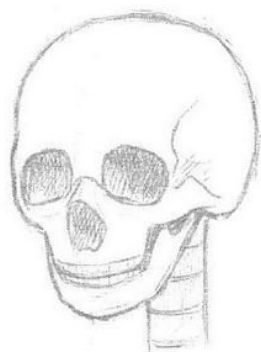
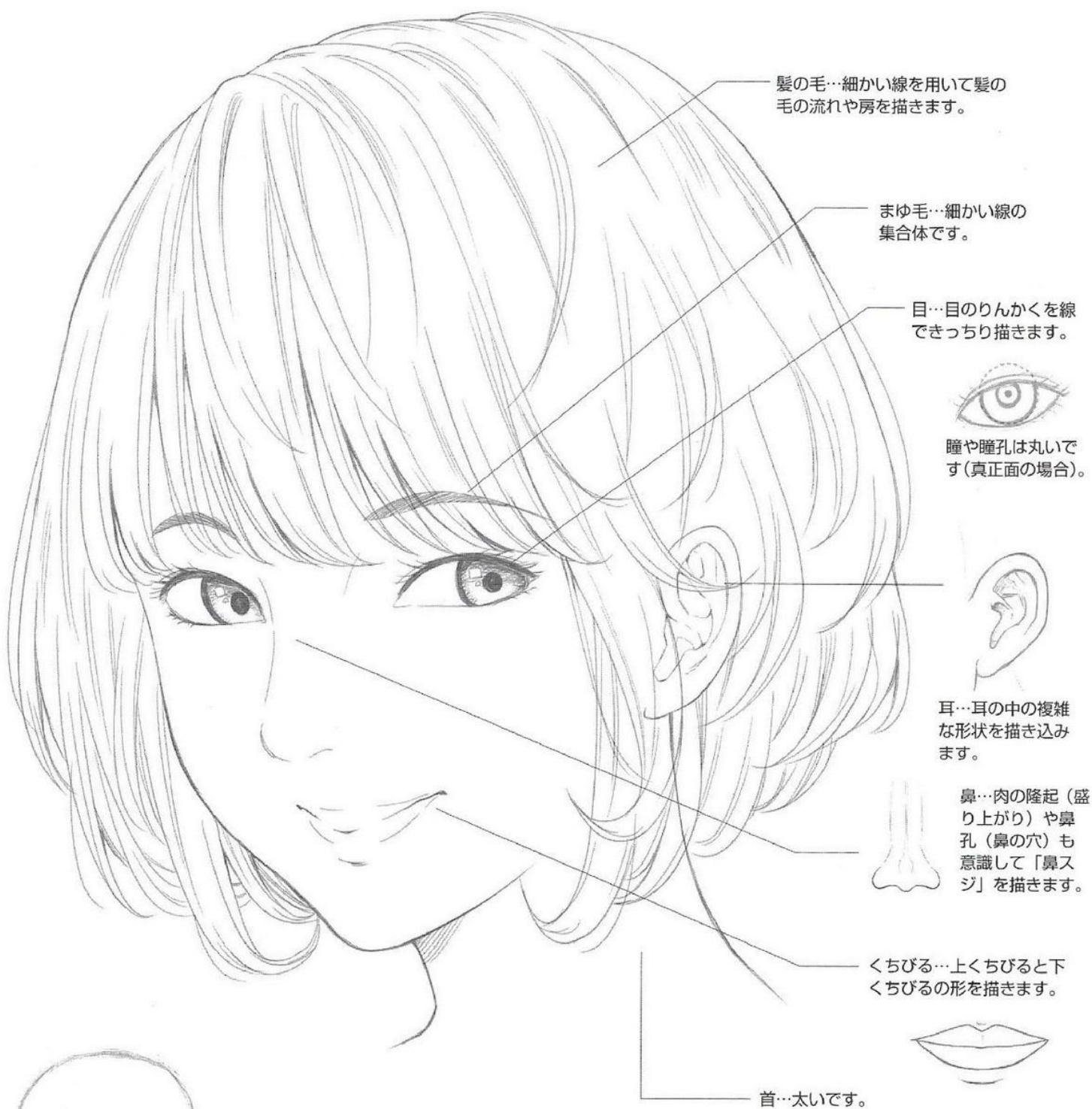
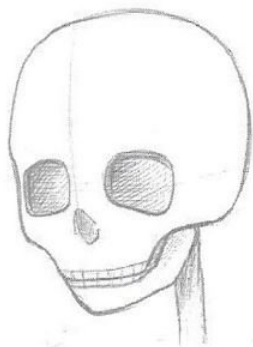
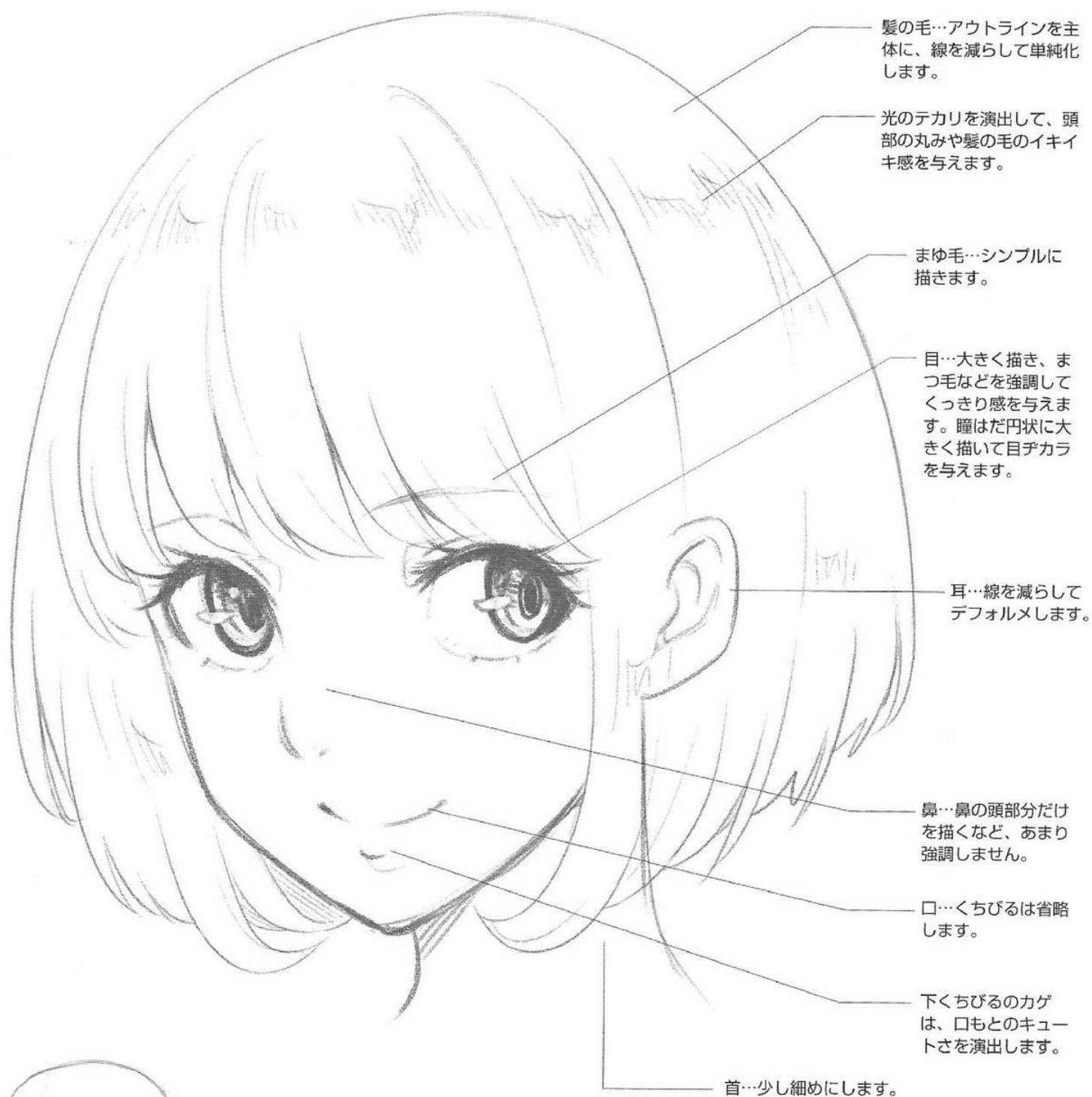
全員を一度に見たときに、それぞれのキャラの区別がつきやすくなっていると、顔やカラダの一部だけでも、キャラの見分けがつきます。

第5章

顔の作画

頭がい骨・顔パーツ・髪・口の構造・デザイン

リアルふうの顔とキャラの顔との違い

リアルふうキャラとデザインされたキャラを比べてみましょう。頭がい骨の形から異なります。

● リアルふうのバランスとパーツの形を生かして描くキャラ

● バランスとパーツをアニメやゲームキャラふうにデザインしたキャラ

キャラの頭がい骨

側頭部やあごの骨のつき方は単純化
ほお骨やりんかくがスッキリしている
眼窩／がんか（目の穴）が大きく、やや離れ気味。あごが小さい

キャラの顔を描いてみよう

顔のパーツの位置は「アタリ」を描いて、探りながら描きます。

お手本を見て描く

見て描く手順は、オリジナルに自分のキャラを描くときと同じです。目鼻の大きさや髪の毛のボリュームなどをよく見て描くことで、作画力が向上します。

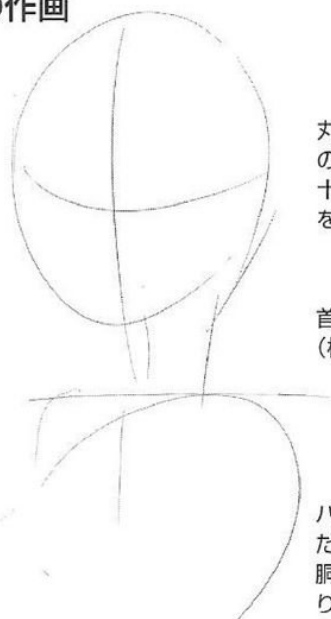
★ 顔のパーツの位置を観察する
★ 髪の毛の量（ボリューム／頭部のりんかくからどのくらい外側にアウトラインがあるか)、髪の毛の流れ、曲線の密度もマネしてみるとよい

完成したお手本キャラ

完成前・下絵の状態

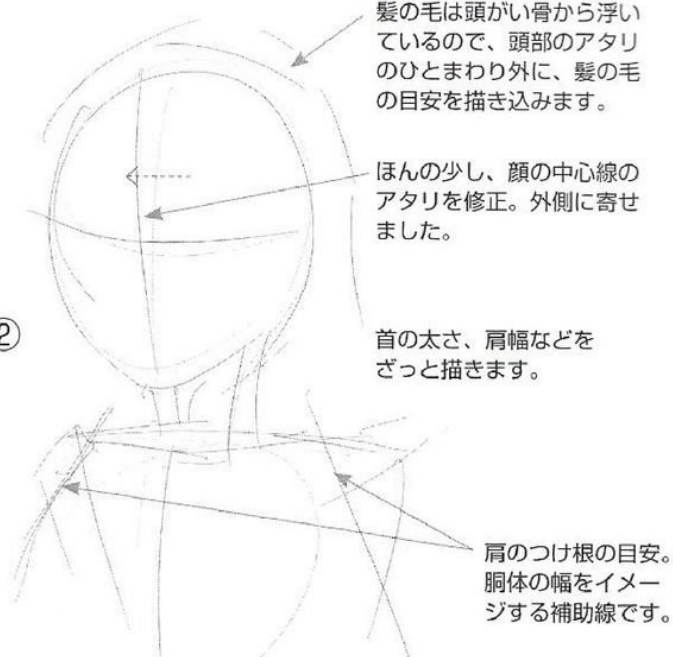
作画の手順

● アタリの作画

①

丸（頭部 / 頭がい骨のアタリ）を描いて十字（顔面のアタリ）を描きます。

首を入れ、肩の目安（横線）を入れます。

バストショットや顔だけを描く場合も、胴体の目安をざっくり描きます。

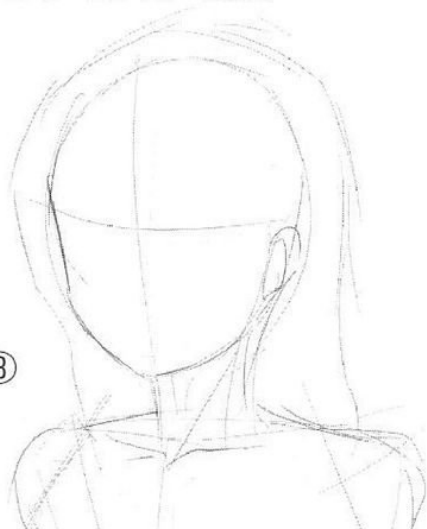
②

髪の毛は頭がい骨から浮いているので、頭部のアタリのひとまわり外に、髪の毛の目安を描き込みます。

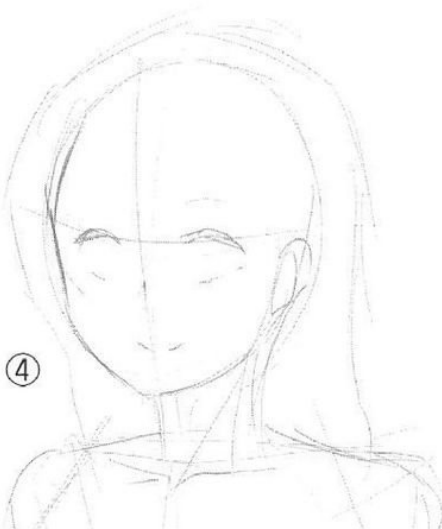
ほんの少し、顔の中心線のアタリを修正。外側に寄せました。

首の太さ、肩幅などをざっと描きます。

肩のつけ根の目安。胴体の幅をイメージする補助線です。

● ラフの作画～完成

③

お手本キャラを見ながら、頭部の形、顔のりんかく、髪の毛のアウトライン、首、肩のラインをとっていきます。

④

目の位置、サイズ、形を大づかみに入れて、鼻と口も描き込みます。

⑤

顔のりんかく、首、目鼻の線を少しずつ整えながら、髪の毛の流れを入れます。分け目の位置や房の大きさ、形をラフにつかみましょう。

⑥

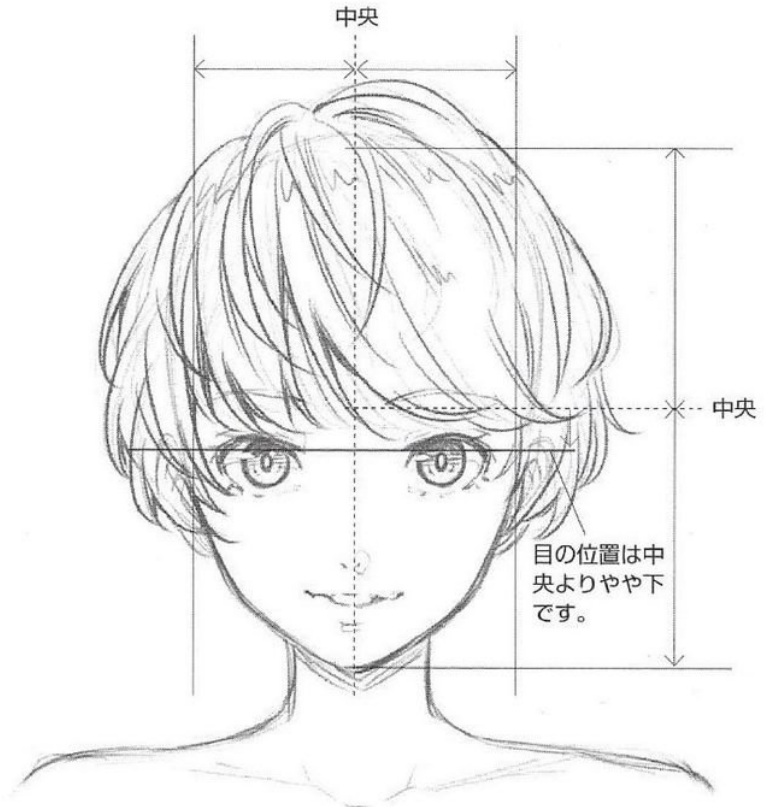
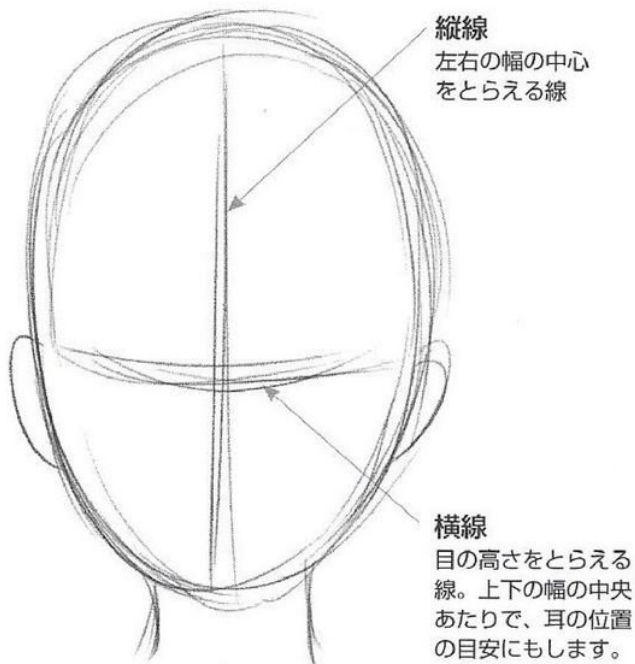
まゆ毛や髪の毛のアウトライン、首や肩などの線をくっきりさせます。部分と全体を交互に描き進めます。

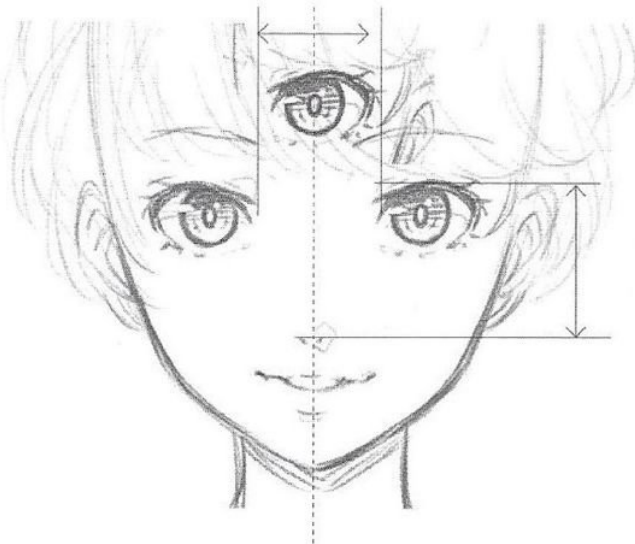
⑦

口もとを修正し、目、前髪や髪の毛のタッチを描き込んで完成です。さらに線を整えて描き込んでもOKです。

顔の十字の意味

アタリやラフで描き込まれる頭部の十字は、顔の向きをとらえる意味と、目鼻を描き込むときの「目安」の意味があります。

正面向き

鼻、口、あごは直線上にあります。

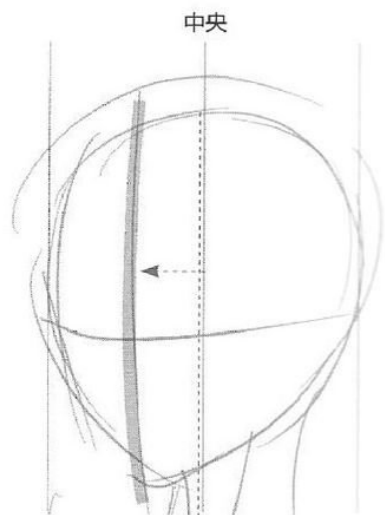
● パーツのバランス（位置の基本）

顔は、
「目と目の間の距離は、おおよそ目１つ分の距離が開いている」
「正面から見た耳のサイズは、目と鼻の位置を基準にする」など、
パーツの位置関係をとらえて描きます。
顔の十字線は、パーツを描き込むときの距離感や位置をつかむ目安の役割もしています。

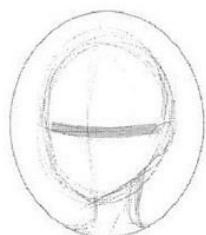
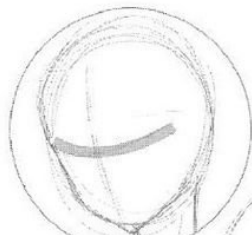
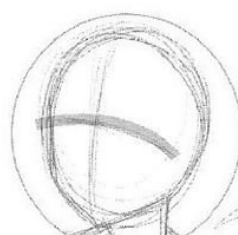
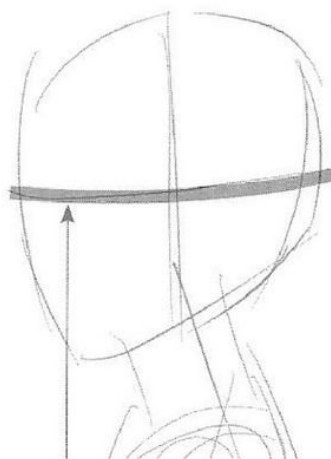
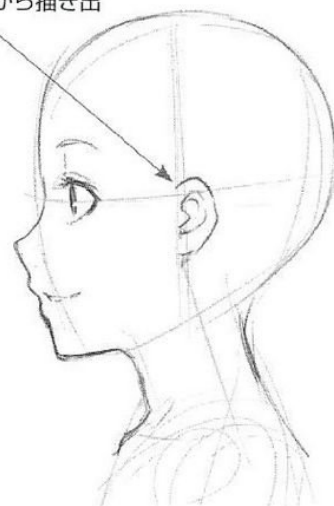
補足

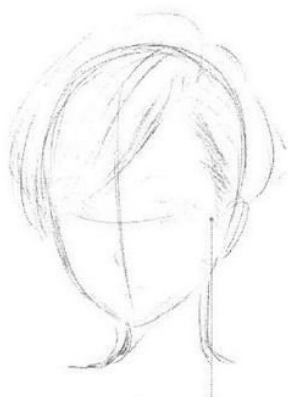
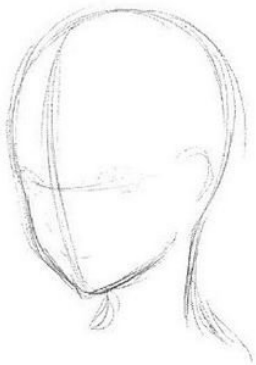
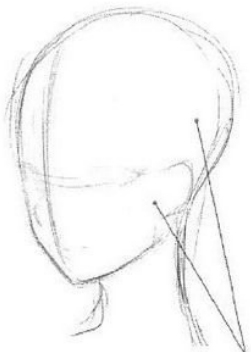
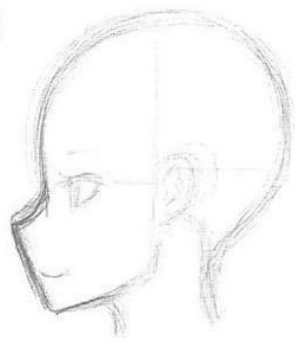
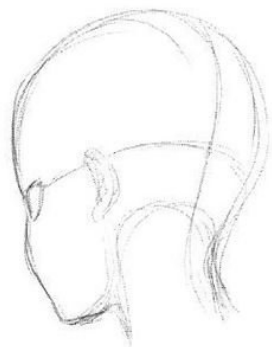
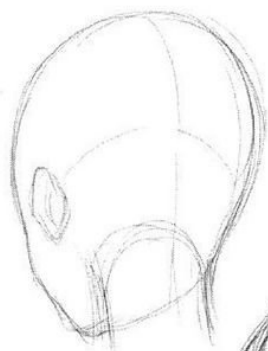
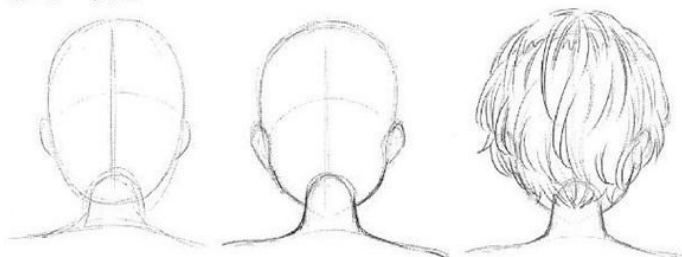
「中心線」と「正中線」の違い

人体をめぐる用語に「正中線（せいちゅうせん）」という言葉があります。
人体の表面の真ん中を肌に沿って引かれる線で、文字通り「真ん中の線」をいいます。武術でも、「正中線をずらして攻撃をよける」などと使うことがあります。
作画上で用いる「中心線」は、「見た目の真ん中」をとらえる線のことで、作画の現実上も「だいたい真ん中」に引かれていることが多く、「製図」クラスの絶対「真正面」が必要とされる場合を除き、通常はさほど神経質になる必要はありません。

斜め向き

● 縦線の意味 左右方向の向きを表します。

● 横線の意味 横線は顔の上下の向きを表します。

横向き

いろんな向きの作画

パーツの位置と形の変化を見てみましょう。顔のりんかくの変化に加え、目の位置と形、耳の形も変わります。

横顔
斜め後ろ（目が見える角度）
鼻は見えません。
りんかく線に接する
ようにして目を描き
ます。
斜め後ろ
（目が見えない角度）
横顔をアレンジして
描く斜め後ろ
鼻スジを描きます。
瞳の丸さを描き
ましょう。
眼球
参考：後ろ
目もとの起伏を
描きます。

横顔の作画・りんかくと目の位置

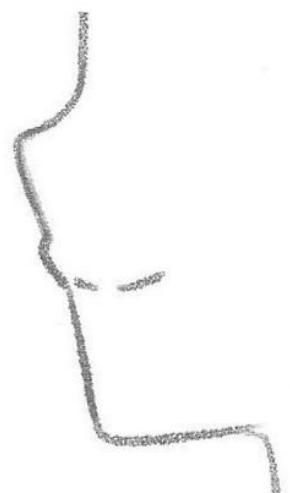
● りんかく

リアルふう
…でこぼこ

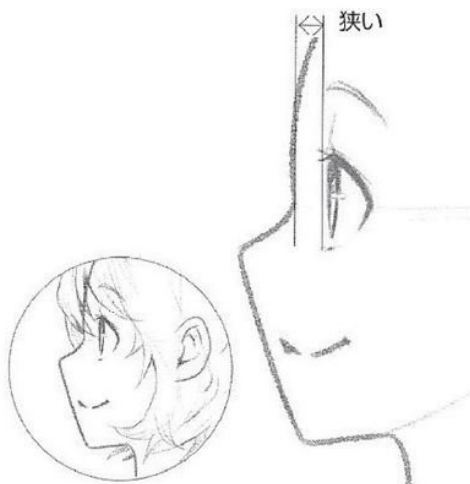
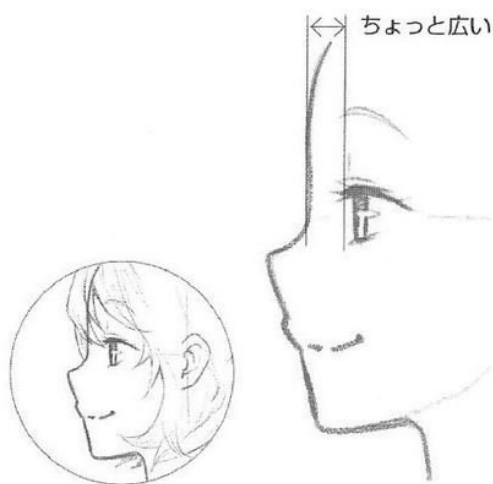
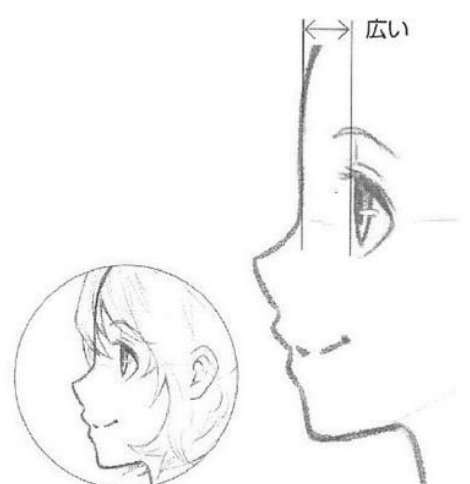
キャラふう
…シンプル、すっきり

キャラの横顔によく使われる３タイプ

でこぼこタイプ
くちびるの形を反映します。

シンプルタイプ
アウトラインを単純化します。

ハイブリッドタイプ
上くちびるの形にリアルふうのアウトラインを反映します。

● 目のサイズと位置

眉間からの距離や目の形、サイズを変えます。

普通タイプ
目の位置（眉間からの距離）は狭めでリアルふうです。縦に大きい目。標準的ですが、正面向きの瞳は小さめになります。

ちょっと妖しげタイプ
目の位置はやや眉間から離れ、目の形は横長です。切れ長の目という設定や、やや妖しげなムードが強調されます。

ぼんやりタイプ
眉間から離れた位置に、縦にやや大きめの目を配置します。のんびりキャラの雰囲気が出ます。

横顔に近い斜め向きの作画

鼻スジに奥の目がちょっと隠れる斜め向きです。顔の立体感が演出されますが、目の位置と大きさのバランスが難しいので、最初はトレスや見て描くことなどを繰り返してバランスを学びましょう。

斜め向き顔タイプ

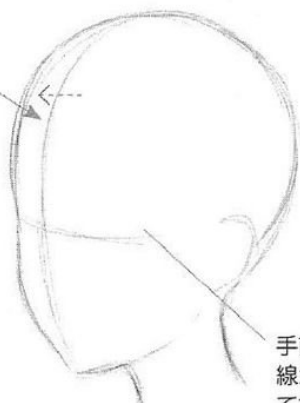
通常の斜め向きのときのりんかく線に近いです。

通常の斜め向き

横顔タイプ

横顔のりんかく線に近いです。

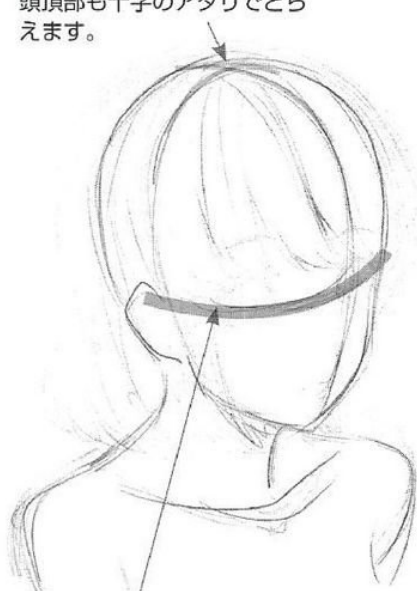
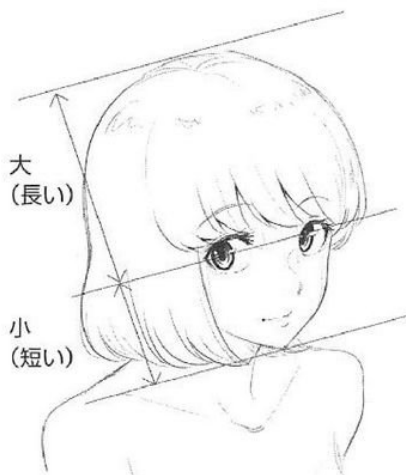
横顔

作画ポイント

どちらも最初のアタリは共通です。横顔タイプは、ここから鼻スジ、アウトラインをラフに描いて、目を入れます。

アオリとフカン

● アオリ　斜め下から見上げた顔です。

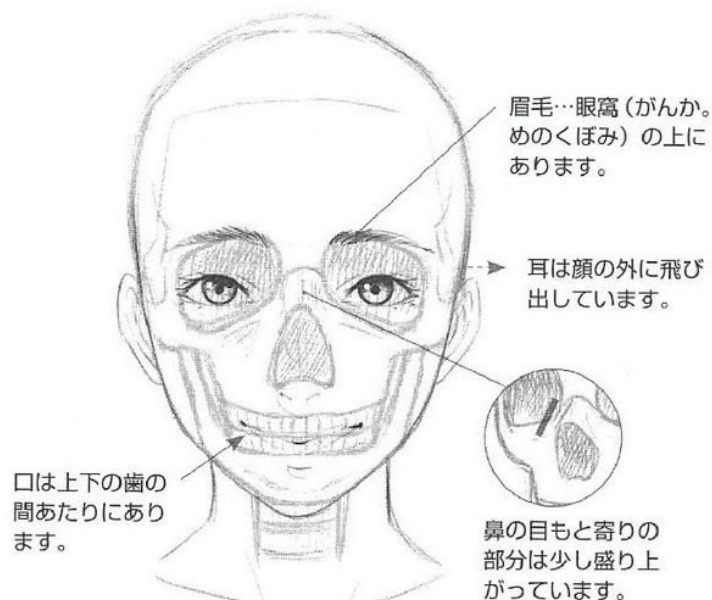
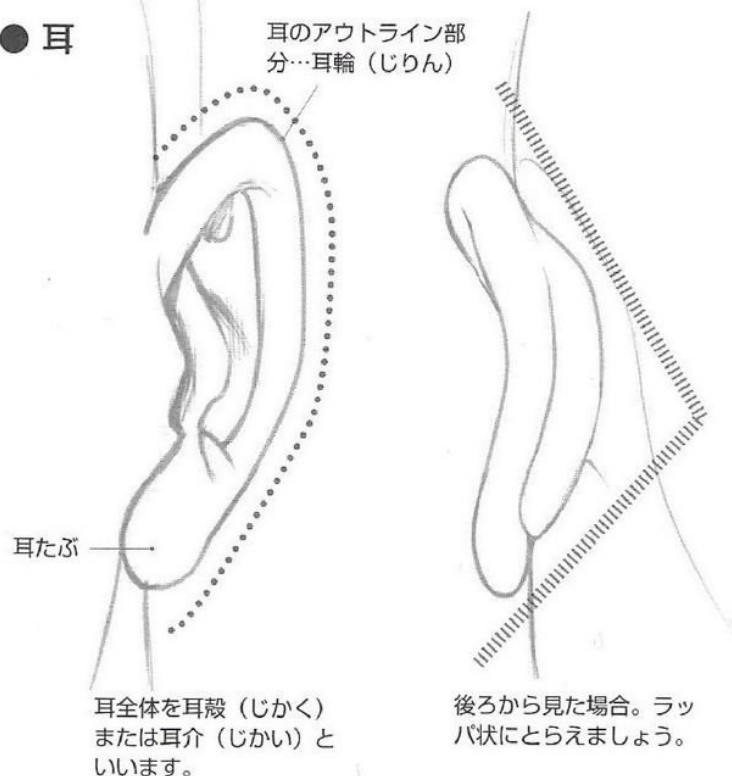
● フカン

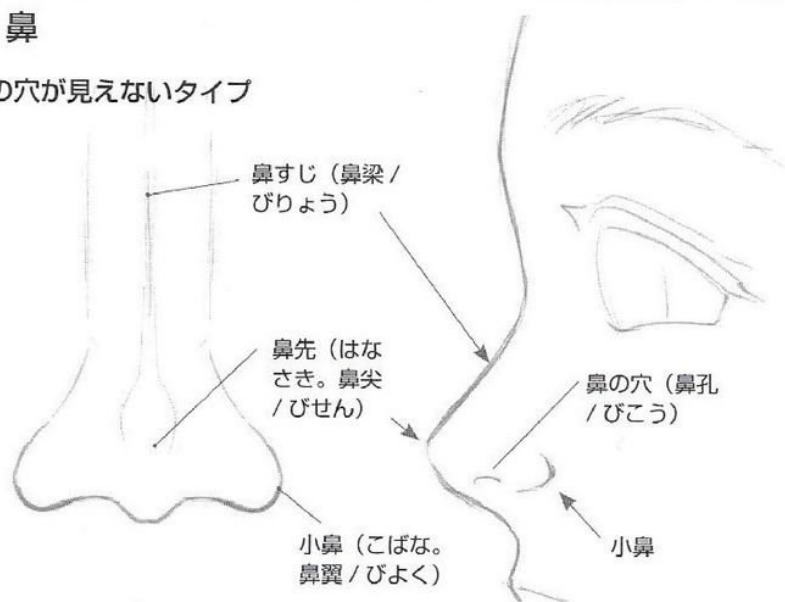
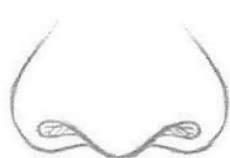
斜め上から見下ろした場合。頭部の面積が大きくなります。

顔のパーツ

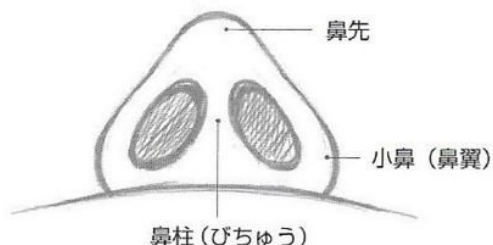
リアルふうキャラから、顔パーツの基本の形と口の構造を見てみましょう。

顔パーツの基本の形と名称

顔のパーツは、キャラの作画では単純化されたり、さまざまにデザインされます。

● 骨格上からとらえる特徴

● 耳

鼻

鼻の穴が見えないタイプ

鼻の穴が見えるタイプ

真下から見た場合

真横から見た場合

真下から描く鼻と耳

● 目

まつげは放射状に伸びます。

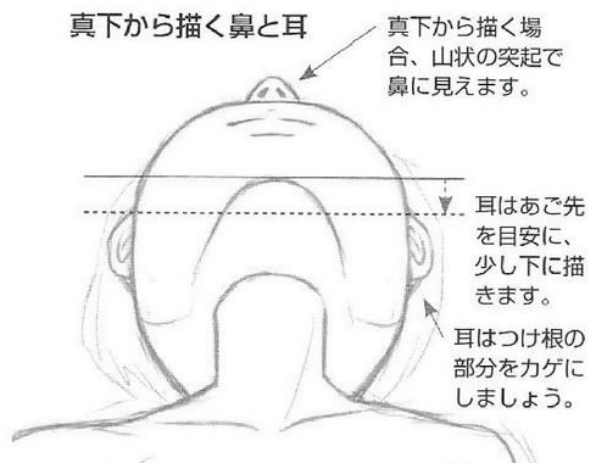
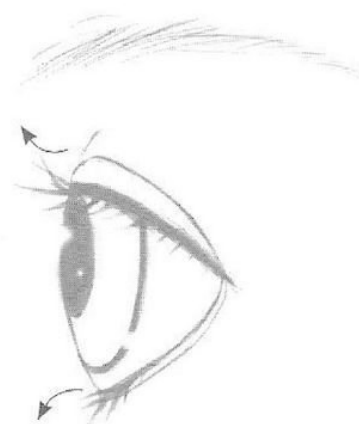
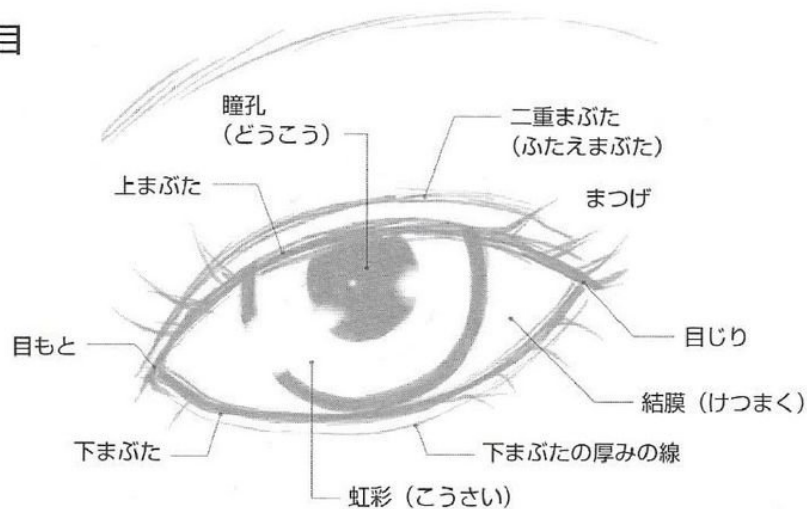
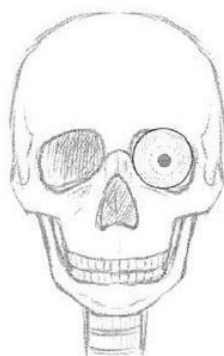
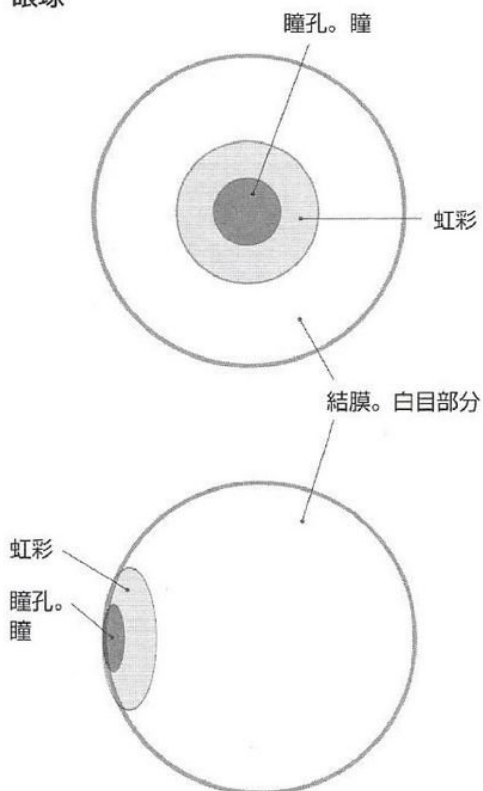
眼球

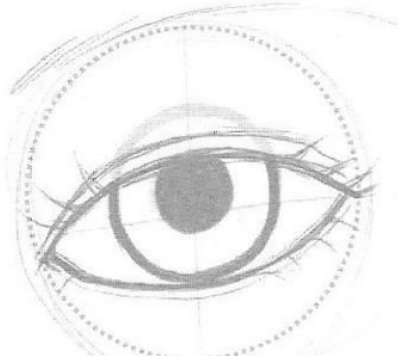
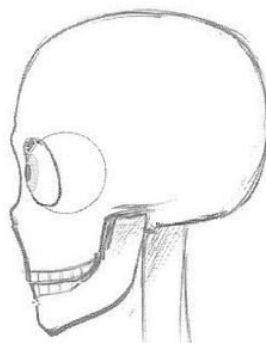
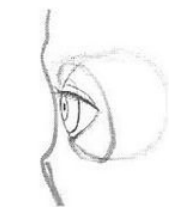
瞳孔。瞳

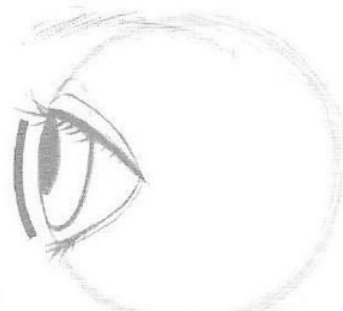
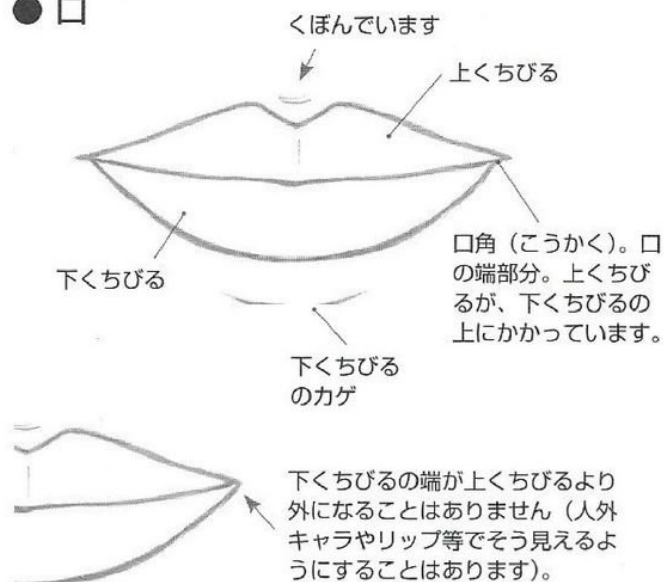
虹彩

結膜。白目部分

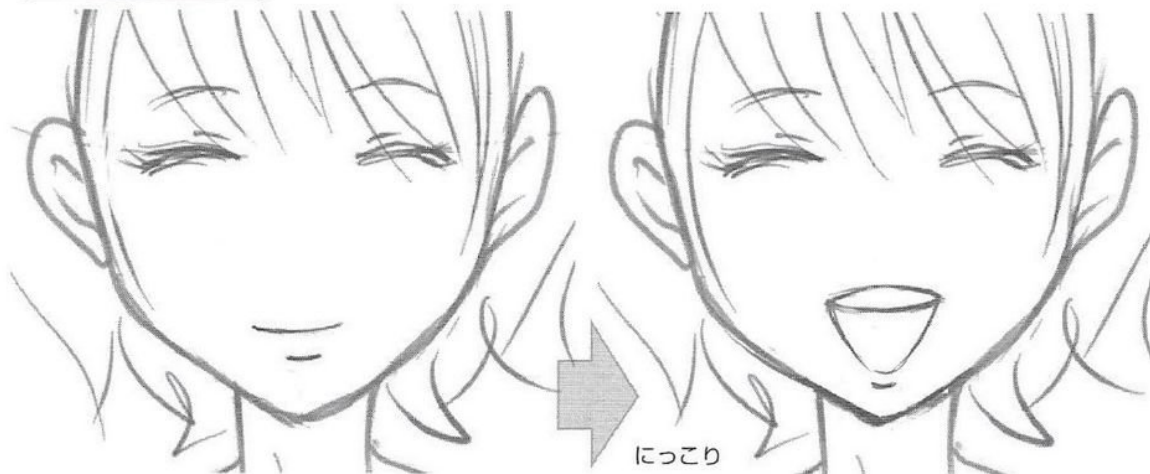
虹彩

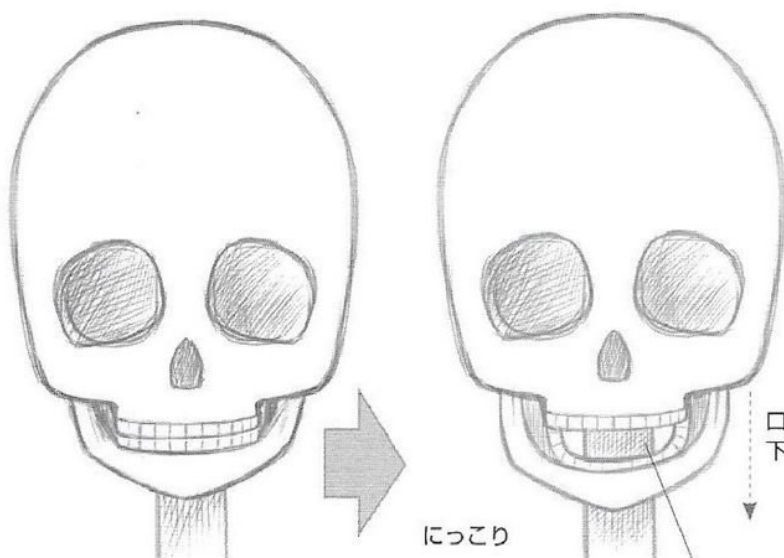
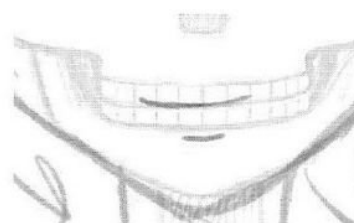
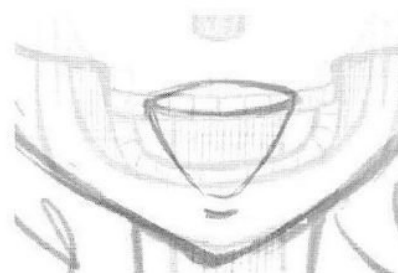
瞳孔。瞳

ガイコツに眼球をはめてみた場合

ウインクキャラのキャラ骨透視

眼球を透視した場合

眼球をはめてみた場合

露出している「眼球部分」は、球面上の一部なので曲線です。

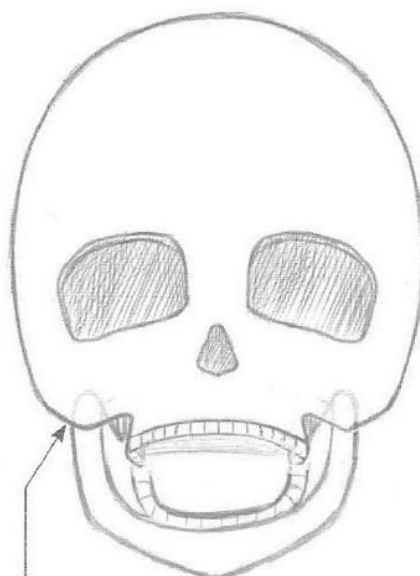
● 口

口とあごの構造

正面

キャラの作画では目のサイズのデザインや口の演技の演出デフォルメが多いので、頭がい骨の状態はほとんど考えません。でも、歯や口の中を描くときには、口の構造を理解しておくと役に立ちます。

普通ににっこり口を開ける

顔は正面向きのままです。

下の歯や歯ぐきは省略されています。

大きく口を開ける

少し上向き気味になります。

下あごの一部は隠れています。

横向き

● リアルふうりんかくの場合

あごの位置

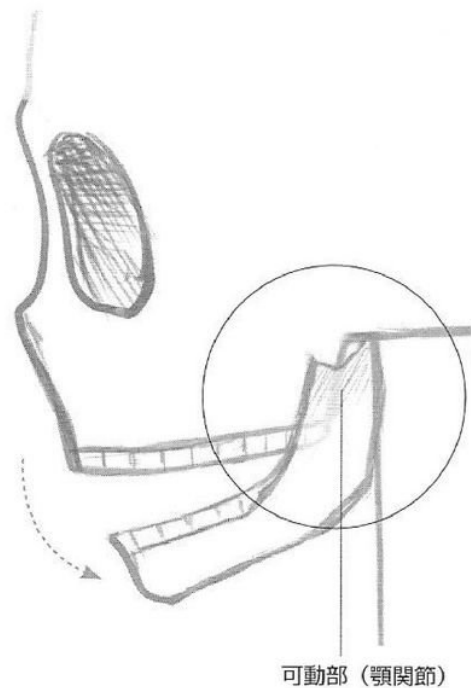
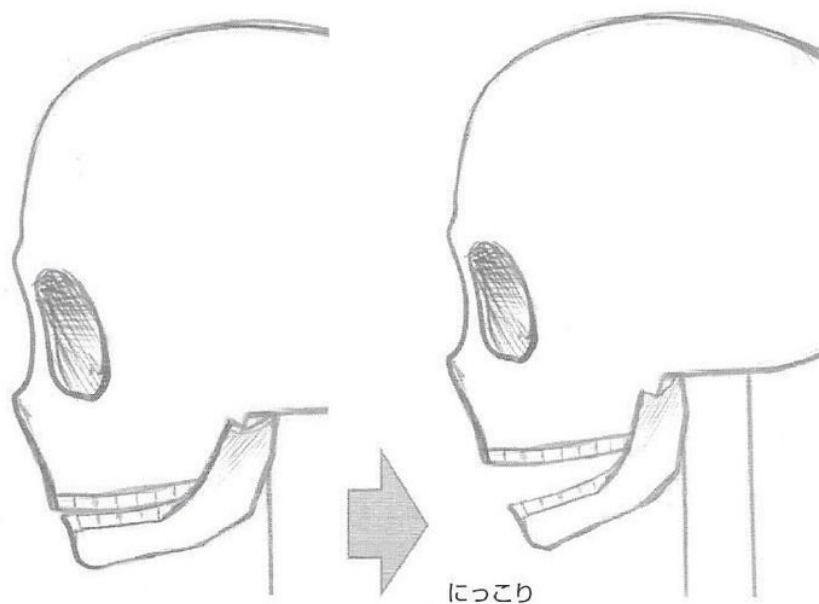
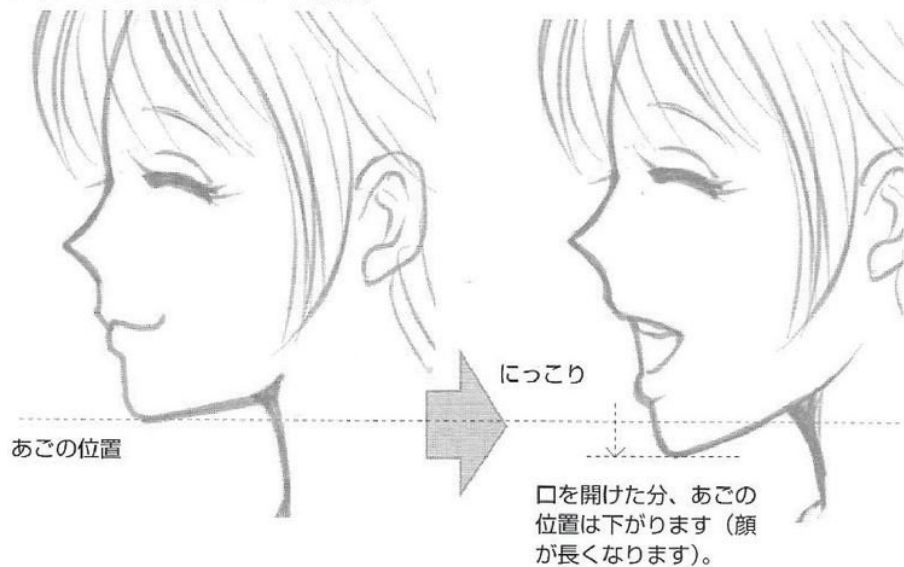
にっこり

口を開けた分、あごの位置は下がります（顔が長くなります）。

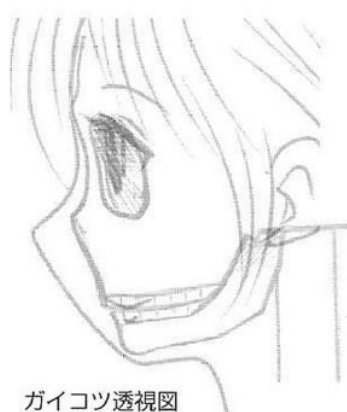
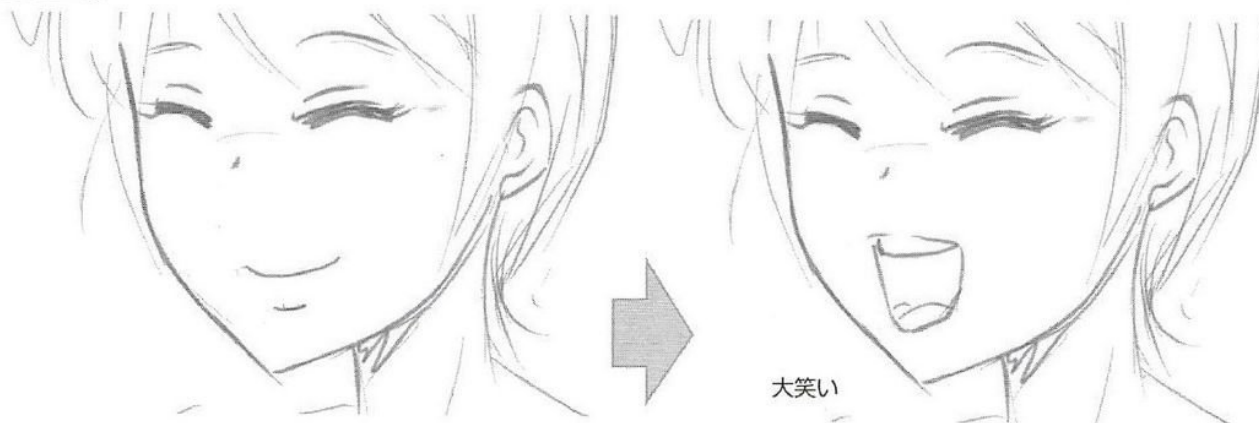
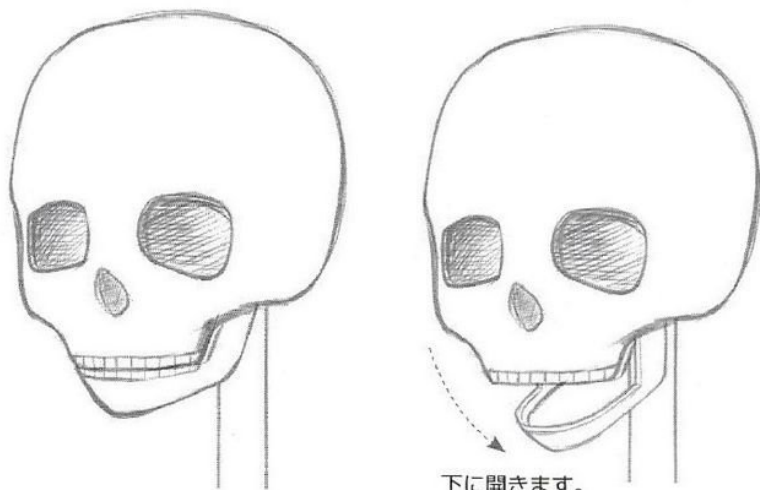
頭がい骨上部パーツ

下部パーツ（下あご）

にっこり

可動部（顎関節）

● キャラタイプの場合

デフォルメの強いキャラタイプの場合、口を開けても鼻から下のりんかくは同じまま、口を開けることが多いです。

斜め向き

大笑い

下に開きます。

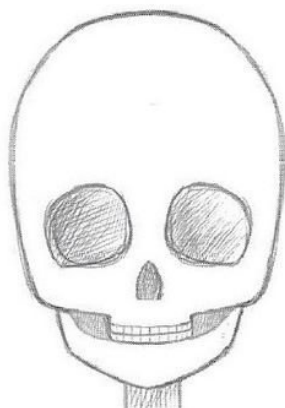
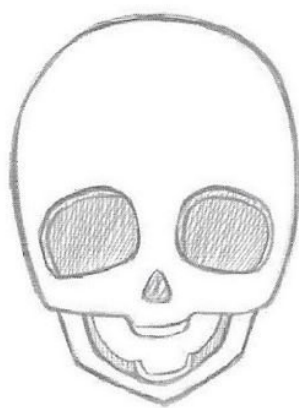
ガイコツ透視図

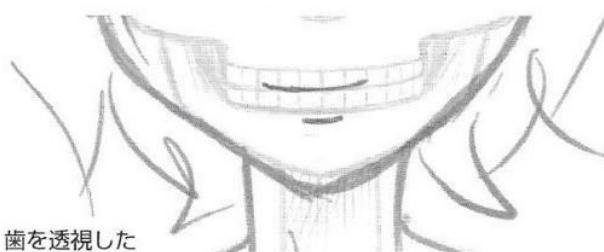
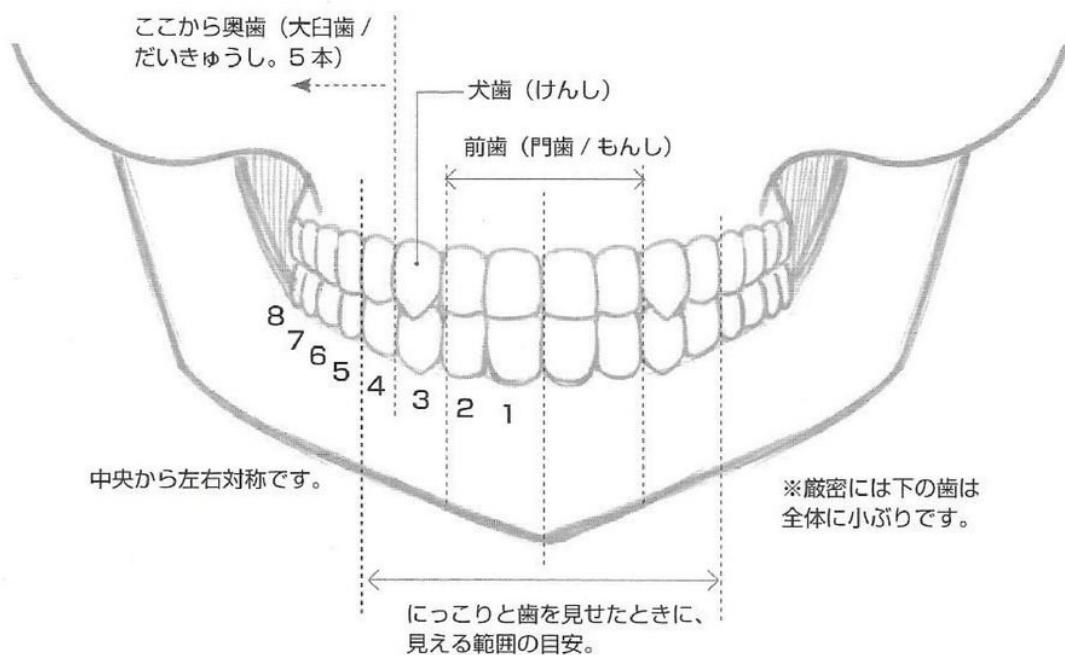
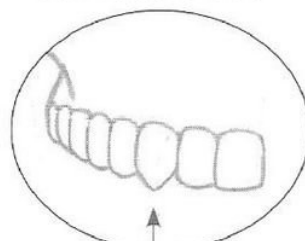
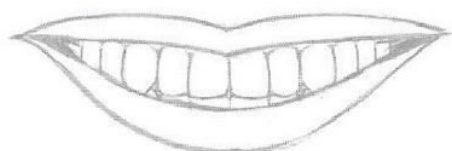
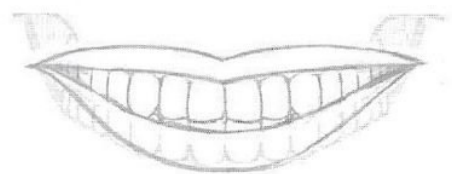
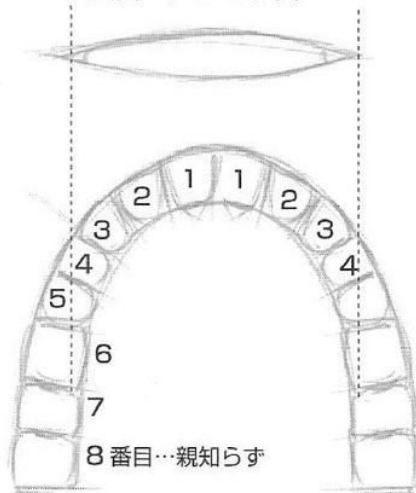
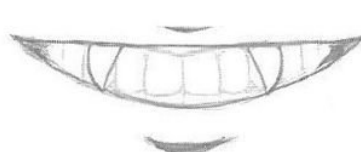
顔のりんかくが変わらない場合、頭がい骨が変形・伸び縮みしています。

参考：デフォルメの強い「キャラ」の頭がい骨

キャラから頭がい骨をデザインした場合。前歯とアゴを見てみましょう。

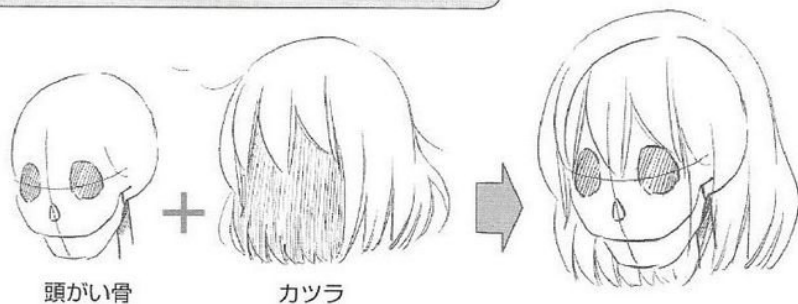
口を開ける　口を閉じる

普通にかわいい顔のキャラの頭がい骨を考えてみると、キャラのデザインや表現によっては下あごや歯の部分がとっても小さいことがあります。でも、マンガやアニメなどの作中でこのキャラが雷にあたったりゾンビ化すると、たいてい普通の頭がい骨が描かれます。
ここでは、見える歯から想定される頭がい骨を描いてみました。ほとんどリスのような前歯です。

参考：キャラ頭がい骨

ガイコツ透視図

リアルな人体の骨格にとらわれずに、可愛さ優先で描きましょう。

コラム
歯について
普通に閉じた口
歯を透視した場合
ここから奥歯（大臼歯 / だいきゅうし。５本）
犬歯（けんし）
前歯（門歯 / もんし）
8
7
6
5
4
3
2
1
中央から左右対称です。
※厳密には下の歯は全体に小ぶりです。
にっこりと歯を見せたときに、見える範囲の目安。
上半分だけにした場合。歯は８種類だけです。
犬歯だけ、キバ状に先が尖っています。
正面　にっこり口
くちびると歯を描いた場合
下の歯は下唇に隠れています。
1
1
2
2
3
3
4
4
5
6
7
8番目…親知らず
上から見た上あご
歯並みは上あごと下あごに沿った曲線をとらえて描きます。
歯の表現
歯とくちびるを省略した表現
犬歯を牙化した場合。犬歯の位置は意外と前歯に近いです。
よくあるキバ表現。犬歯より外側気味に描くことが多いようです。

髪の毛の作画

キャラの個性を出したり、キャラを見分けられるように描き分ける上で、髪の毛の作画は重要です。頭部の丸さを基盤にした作画のいろいろを見てみましょう。

頭部と髪の毛の関係

髪の毛の作画は、頭部（頭がい骨）の丸みを基盤にします。

ガイコツにカツラをかぶせるイメージです。頭がい骨とカツラの間の距離で、髪の毛の質や量の違いが出ます。

● 髪の毛の量で頭の大きさが変わって見える

頭部のりんかくと、髪の毛のりんかくの距離が狭いです。

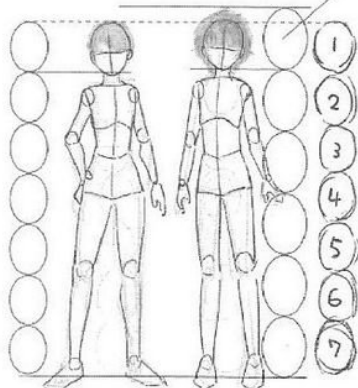
頭部のりんかくと、髪の毛のりんかくの距離が広いです。

頭部はふたりとも同じ大きさです。

髪の毛の量が少ない
頭部全体は骨格の状態に近いサイズです。

髪の毛の量が多い
頭部全体が大きくなります。

髪の毛のボリュームマジック

どちらも同じ７頭身

髪の毛の分まで含めて「頭の大きさ」ととらえた丸。

同じ身長の７頭身キャラでも、髪の毛の量が多いほうは頭が大きく見えるので、６頭身に見えます。身長差も出てきます。

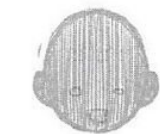
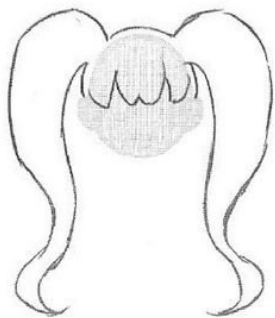
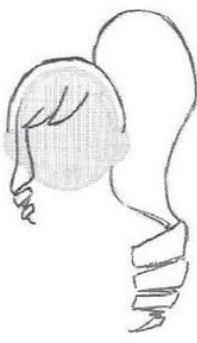
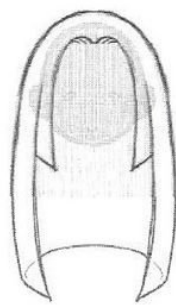
作画手順のポイント

イメージを決めて、頭部のりんかくに沿ってアウトラインを描きます。

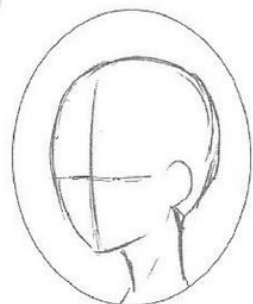
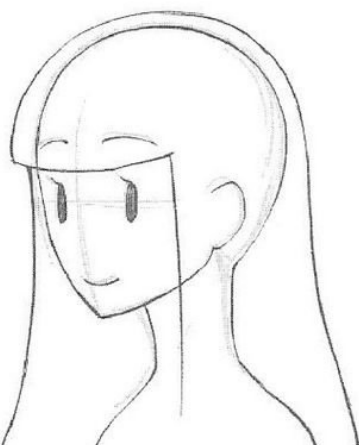
作画のポイント

髪の毛はシルエットと曲線が重要です。

● 一目でわかるシルエット

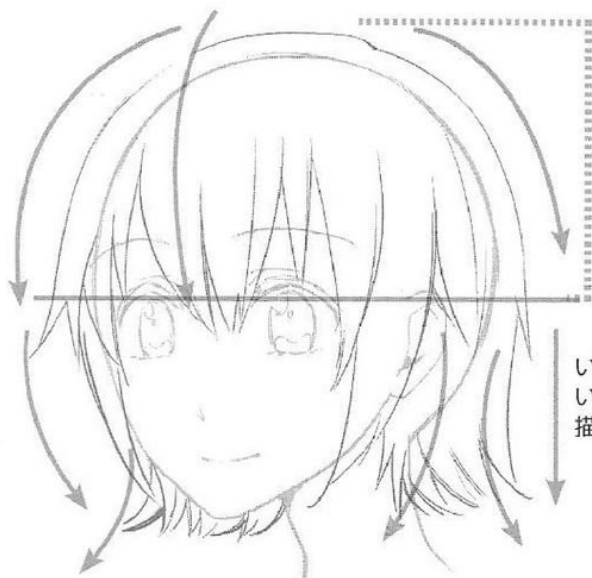
ヘアスタイルを描くときは、まずシルエットを決めましょう。キャラの個性やイメージをはっきりさせます。

頭部の形。シルエットは丸いです。

ツインテールタイプ

ポニーテールタイプ

お姫様ふうタイプ

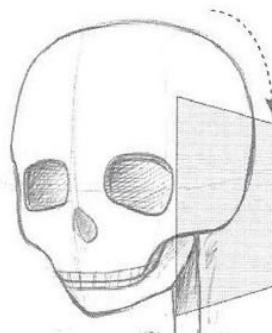
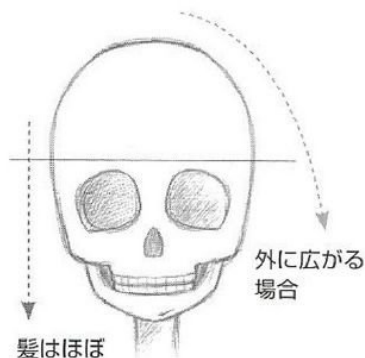
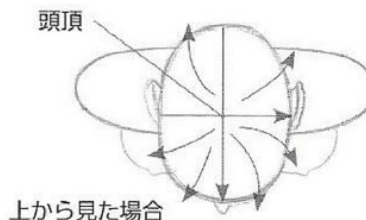
ギザギザタイプ

● 髪の毛は曲線で描く

頭部のアタリ

シンプルなストレートヘアで、直線的ですがゆるやかな曲線を用います。

頭部が丸いショートヘア

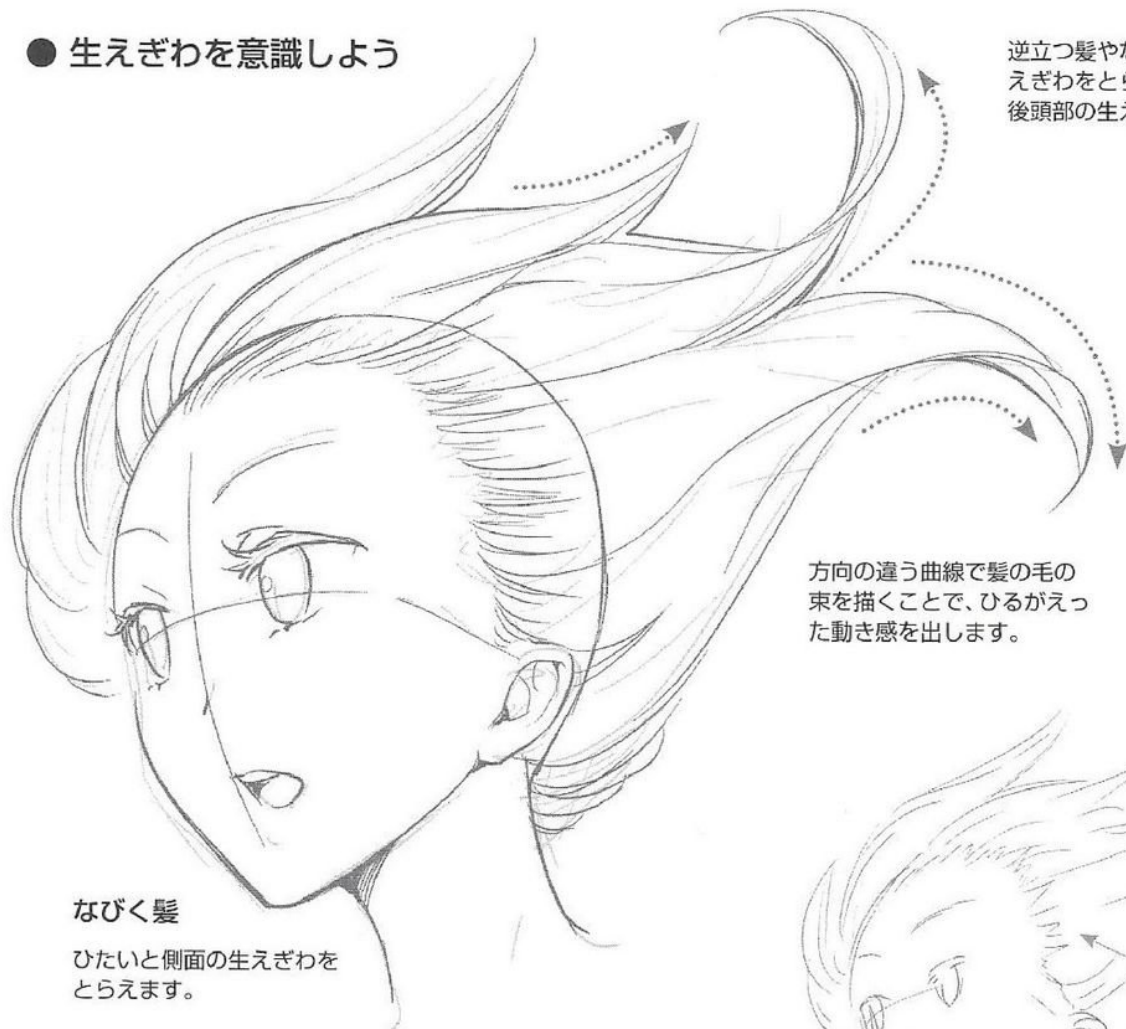
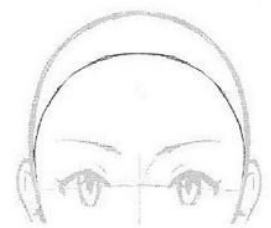
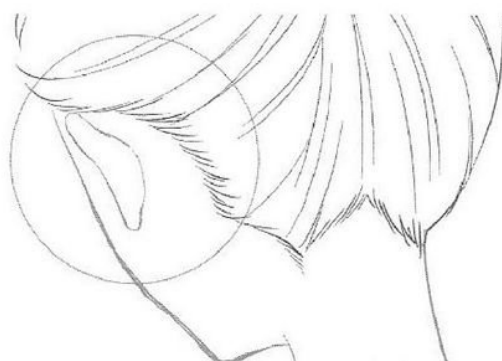
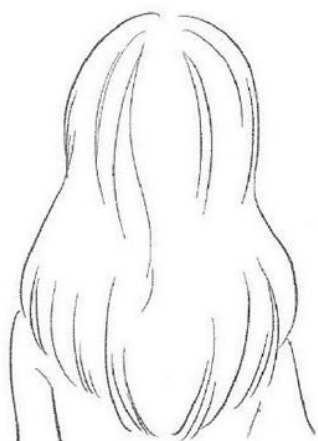
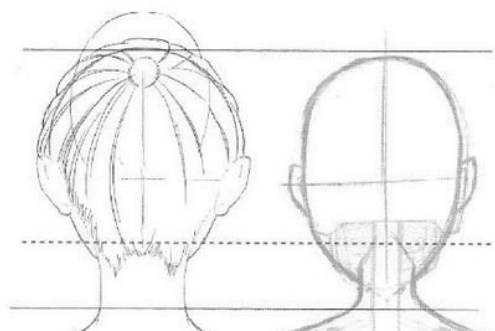
ハネッ毛のあるショートヘア

● 側頭部とつむじを意識しよう

頭の丸さを反映するとよいエリア

いろんな長さやいろんな方向に描くエリア

側頭部は平面的です。

髪はほぼまっすぐ下ります。

外に広がる場合

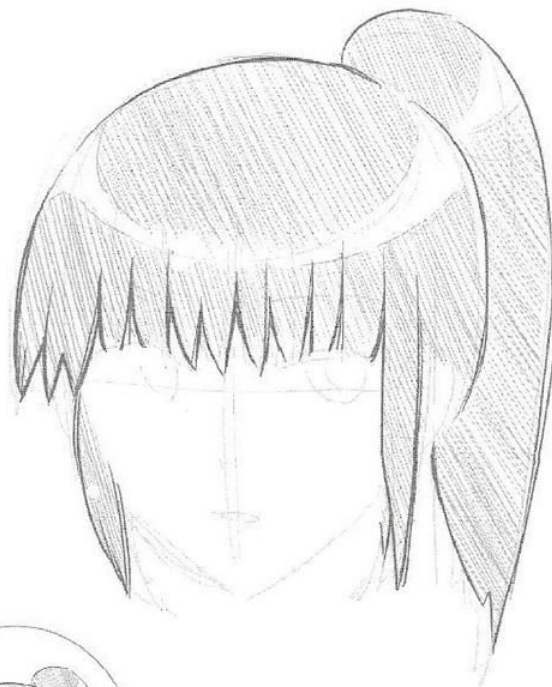
通常は、頭頂部につむじ（髪の毛の流れの中心）があり、四方に髪の毛が流れるイメージで描きます。

● 生えぎわを意識しよう

逆立つ髪やなびく髪、まとめ髪などでは髪の生えぎわをとらえて描きます。ひたい、耳まわり、後頭部の生えぎわを見てみましょう。

ヘアスタイルの作画

アウトラインは頭部の丸さに沿う曲線が基本です。ショートヘアやまとめ髪を主体に、いろいろな髪の毛の作画のコツをつかみましょう。

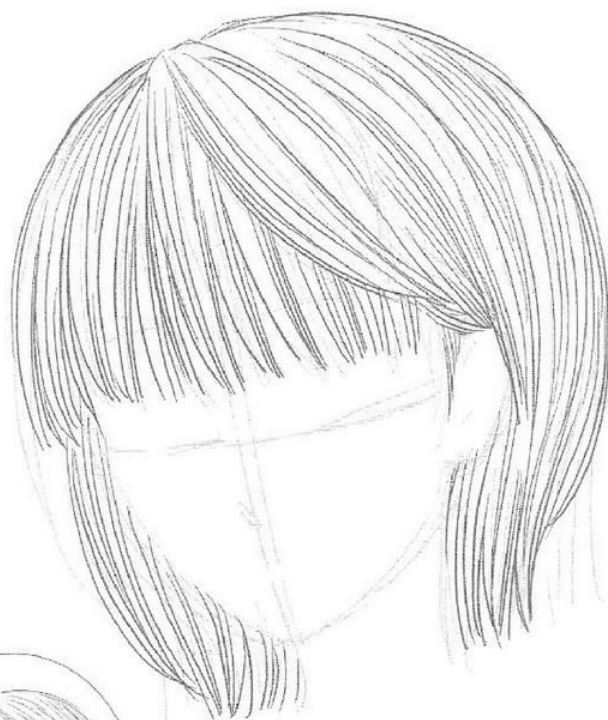
代表的な髪の毛表現

● デフォルメ・シンプルタイプ …アウトラインを描く髪

アウトラインタイプ
シルエットのりんかくを単純化して描きます。髪の毛のハネや大きな房など、ブロックを形にするイメージで描く手法です。

塗り＋天使の輪タイプ
アウトラインをとったあと単色で塗り、光のテカリ（天使の輪）を入れます。

白く、だ円状に入れます。

天使の輪
（エンジェルリング）

● リアルタイプ …髪の毛の流れや重なりを意識して描く髪

房を重ねるタイプ
流れごとに房状にとらえて描く手法です。重なり合う髪の毛の房をとらえましょう。下の房を描いてから、上にかぶせていきます。

線描タイプ
髪の毛を１本ずつ描くつもりでていねいに描きます。線と線をすべて均等の幅で描くのではなく、広くあいているところと、狭いところをつくりましょう。

代表的なまとめ髪

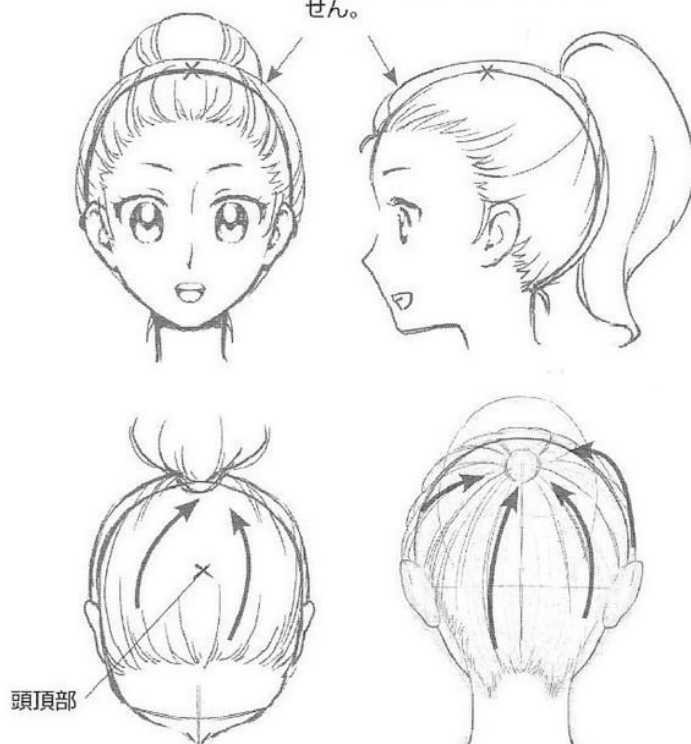
「頭部の丸さ」と束ねてつくる「房」の作画が基本になります。髪質や房のボリューム、留め具部分にリボンを使うなどで、さまざまなシルエット（デザイン）が演出できます。

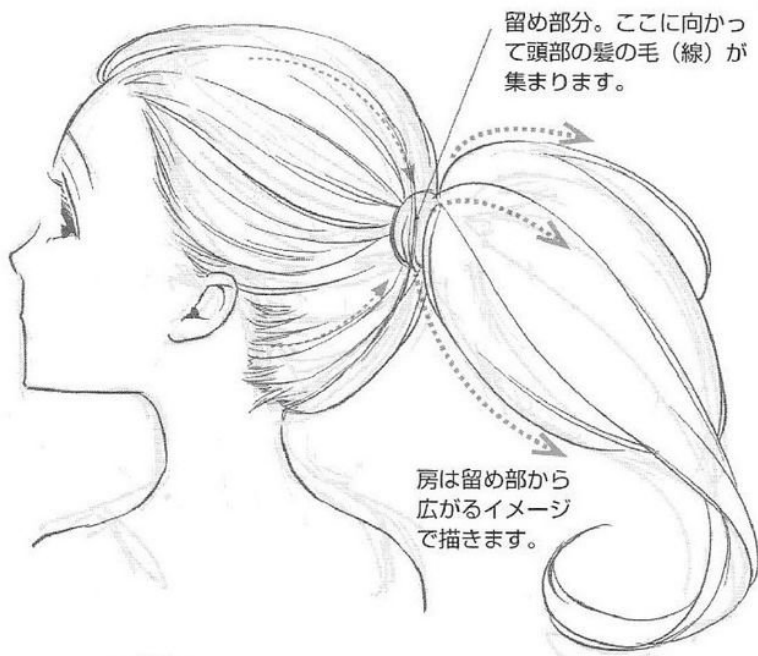
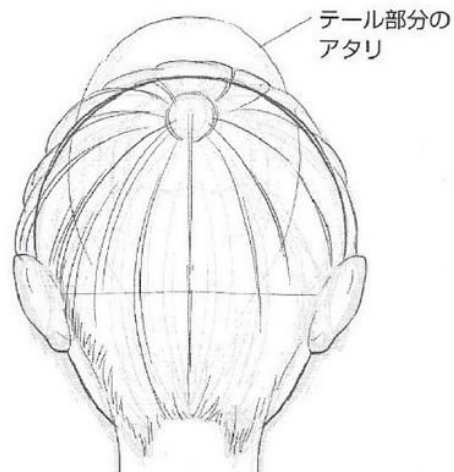
● ポニーテール

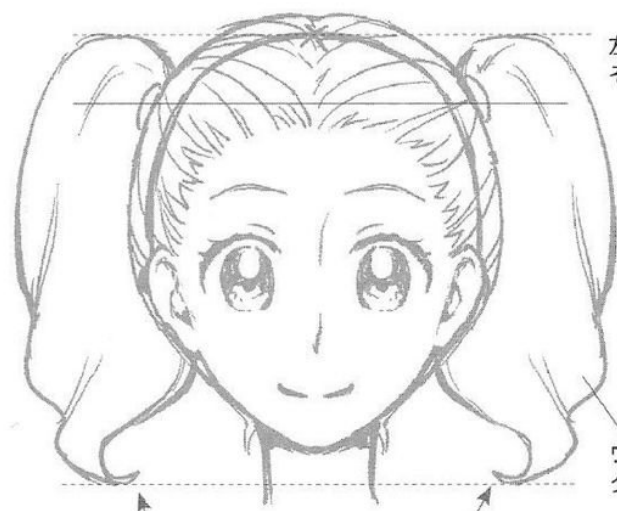
結び目を１つつくって、大きな髪の房（テール）を特徴にするヘアスタイルです。活発感や知的感、大人っぽさをアピールできます。

テール部分

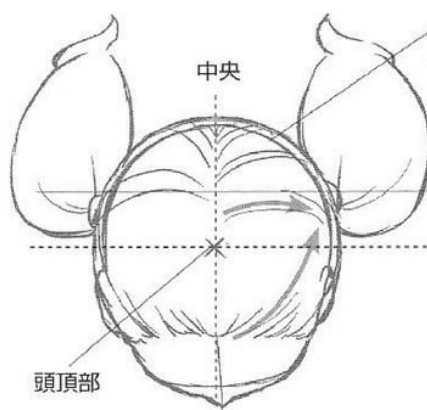
頭部（頭がい骨）に沿う感じです。ボリュームはあまり大きくしません。

頭頂部

頭部の曲面を髪の毛の線で描き出すイメージで描きます。

後頭部の曲面に沿った髪の毛の流れ

● ツインテール

結び目が２つ、房（テール）が２つになるのが特徴です。キャラ的には活発感や可愛らしさなどのアピール効果が大きいです。

左右の高さをそろえます。

ウェーブタイプ

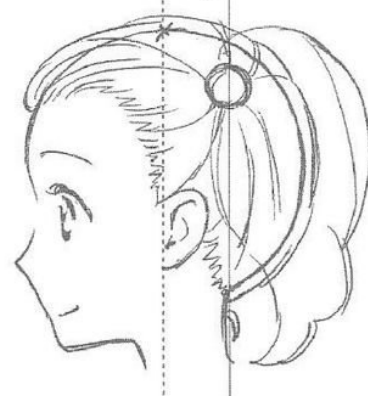
テールの長さも左右そろえます。

中央

髪の毛の流れは中央を境にして、結び目に向かって描きます。

結び目は中央よりも後ろが安定します。

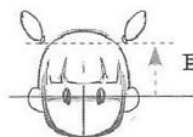
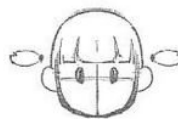
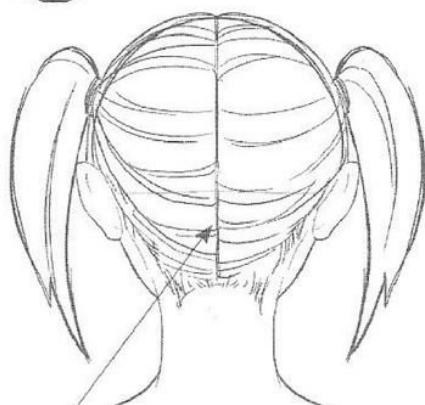
中央

頭頂部

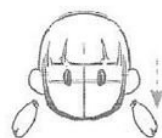
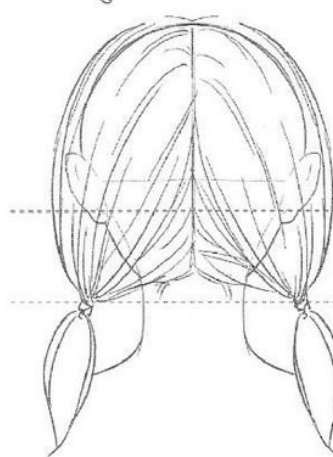
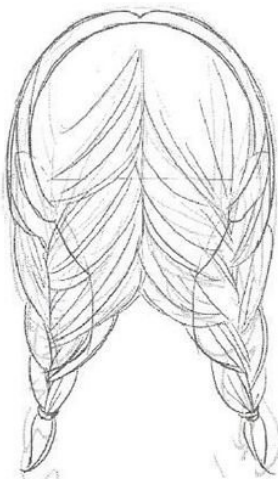
中央

後ろ側の分け目と留め位置

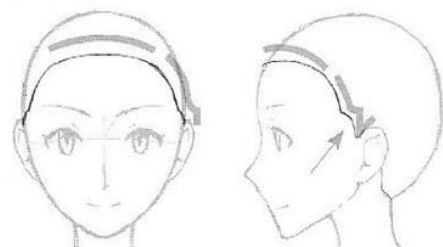
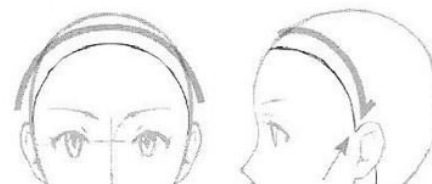
耳より上。ツノふう。

耳の近く

ウィッグ（つけ毛）などを使ってこんな感じにすることもokです。

片側のみ…ポニーテールの変形

真ん中からキレイに分けるタイプ

ギザギザ状に分けるタイプ

耳より下にすると、「おさげ」になります。

三つ編み（ゆる三つ編み）タイプ

代表的な生えぎわの形状

正面はゆるやかな曲線で、もみ上げあたりをギザ状にとらえるタイプ

ゆるやかな半円状にとらえて、もみ上げまわりもシンプルにとらえるタイプ

髪の毛の質（ウェーブ状、ストレートなど）、長さ、留める位置、留め具のアクセサリー（リボン大・小）など、組み合わせで多彩なイメージになります。

リアルふう表現とキャラふう表現

髪の毛の流れと密度をとらえましょう。

● 流す髪　テーマ・特徴…しなやかなラインでエレガントに

リアルふう

頭頂部、つむじまわりは。髪の毛のへそに当たるので、密度を高めて渦の中心っぽく描きます。

線を引かずに白く残し光を表現します。

線の有無でギザ状に見えるように描きます。

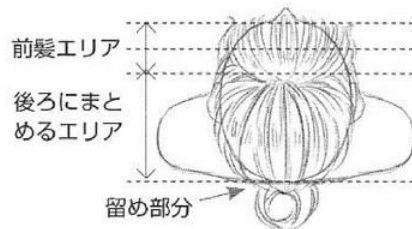
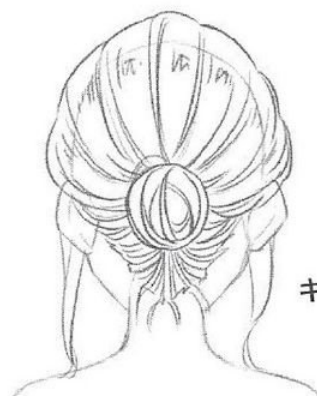
大きなブロックのアウトラインになるように描いて、流れを感じさせます。

キャラふう　大きな「流れのアウトライン」をとらえるイメージで描きます。

「天使の輪」で白くする部分をタッチで描くことで、「天使の輪」の効果を与えます(頭部の丸みを演出します)。

カゲを入れることで空間感が出て、髪のボリューム感と、ふんわりかかっている感じが出ます。

毛先の方は少し線を多めに描きます。たっぷりした髪の感じと存在感が生まれます。

● まとめ髪　テーマ・特徴…少しゴージャスな雰囲気に

線の密度…線と線の距離。密度を上げる…細かく、近づけて描くこと。

いろんな顔を描いてみよう

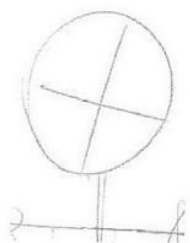
目と髪型に注目する作画

目の大きさや形の描き分けに、髪型の変化をつけましょう。

● 大きい目と小さい目

小さめの目 瞳も小さめです。

大きな目 瞳も大きめです。

描き分けポイント

アタリ、顔の傾きは同じです。

ボリュームのある髪

怒り肩で骨格を強調した肩まわり（首も太め）

シルエットの違い

ボリュームを抑えた髪

なで肩のスッキリした肩のシルエット（首は細め）

● 性格を反映する目

目（まぶた）のアウトラインや、瞳の色合い、瞳の大きさなどで違いを出します。

明るい目

不安がち、驚きの目

じと目

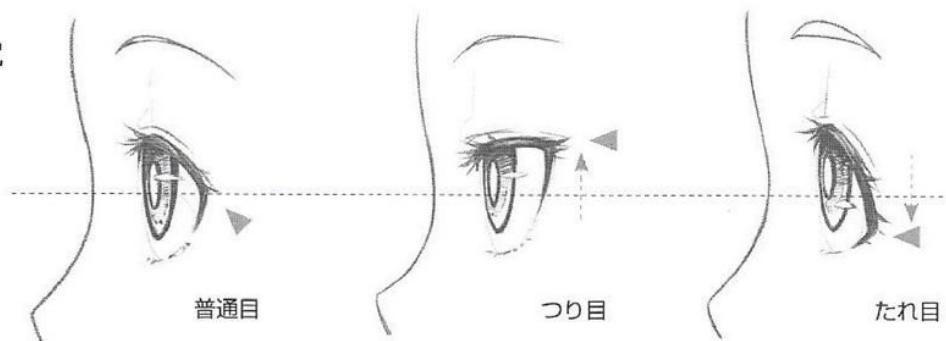
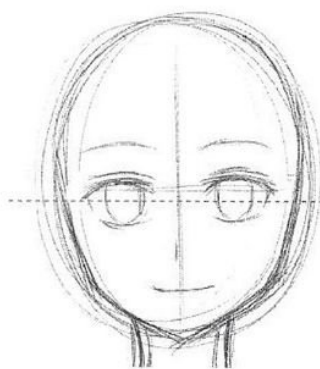
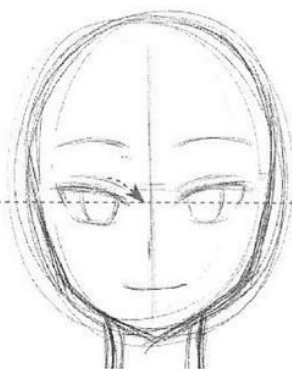
● 普通目、たれ目、つり目

代表的な目の形「3 種の基本パターン」です。描き分けることで、髪型を同じにしてもキャラの雰囲気は変わります。

普通目キャラ　　つり目キャラ　　たれ目キャラ

描き分けのポイントは目尻
目尻の位置で描き分けます。

普通目　　つり目　　たれ目

顔のアタリで、十字線の横線を基準にします。目じりをとらえるための横線を描き加えて作画することもあります。

普通目

つり目は目もとを下げ気味にするのも有効です。

たれ目

★ 目の印象を髪型に反映してみる

普通目…くせのない「まっすぐ」な印象になります。髪型はあまり凝らず、身だしなみ程度に整える感じの髪型です。

つり目…なんか気が強そう、外向的な印象になります。髪型も外向きイメージのツンツンヘアです。

たれ目…なんかおとなしそう、内向的な印象になります。眉毛を隠したおかっぱストレートヘアです。

性格を意識して描くキャラ

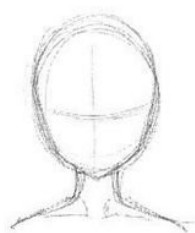
どんなキャラか、イメージをはっきりさせる意識で目や髪型を決めていきます。

斜め向きうつむき気味…目の入れ方で意志や動き感など、目の演技を演出しやすいです。

強気な個性派キャラ

強気・元気・活発・個性のポイント…つり目、とがった房で派手に見えるポニテ（ポニーテール）、前髪、顔の脇の髪の毛もワイルドな印象を与えます。

けだるい年上キャラ

けだるさ…長いまつ毛、伏せ目、小さめの口、目にかかる髪の毛はしなやかで細く、繊細なイメージ。まとめ髪も少しほつれ気味、どことなくだらしない雰囲気にして「余裕」を演出します。

正面向き、うつむき気味…目線を上げることで、三白眼風の目ヂカラを演出しやすいです。

静かでミステリアスなキャラ

ミステリアス…瞳の中に明るい光を入れないことで、不思議なニュアンスを与えます。ストレートのロングヘアはそれだけでミステリアスな効果がありますが、はねっ毛を加えることで「ただ静かじゃない」という自己主張を与えます。また、顔の中央、眉間にかかる前髪も、キャラのクセの強さを演出します。

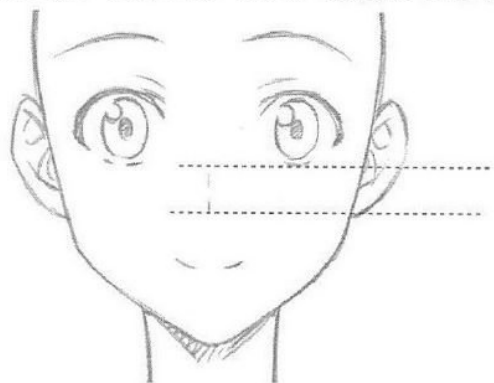
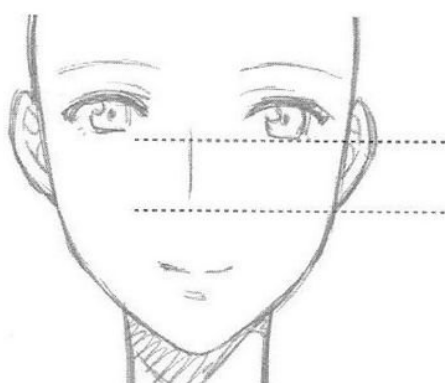
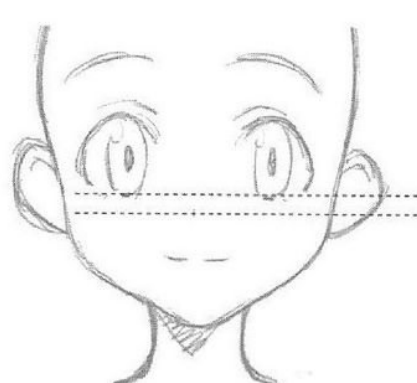
前向きメガネっ娘

左右対でそろえたヘアスタイルはまじめ感を、大きなひたいは外向性や前向きの意志を反映します。目にちょっとかかる前髪はクセの強さを感じさせ、同時にキャラの個性を強めます。

バランスに注目する作画

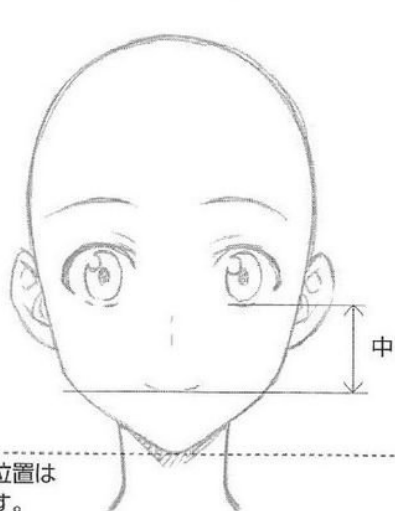
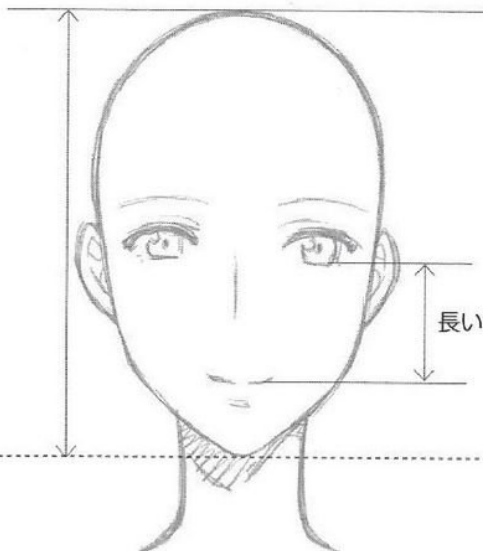
「下まぶたの位置」と「口の位置」の距離が違うキャラを描きます。大人と子どもの描き分けに用いられますが、「同年齢に見えない同級生」などにも用います。

バランスの描き分け 1

● 目と鼻の形とサイズ、距離に注目

基本キャラ。鼻スジをあまり強調しません。

年上・お姉さまふうキャラ。目は小さめで、基本キャラの半分くらい。鼻スジや鼻の形を描くと大人っぽいキャラになります。

子ども、妹ふうキャラ。目は大人ふうキャラの３倍くらい大きくします。鼻はほとんど「点」です。

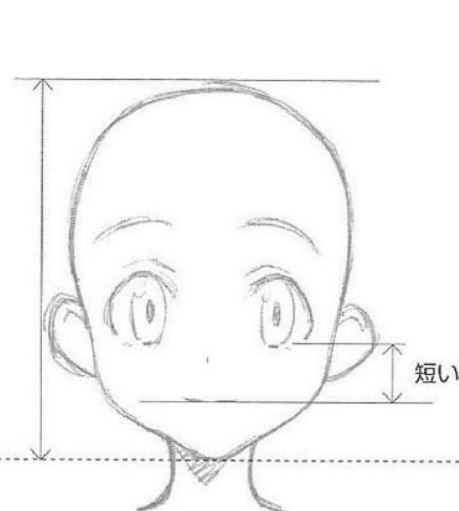
バランスの描き分け 2

● 下まぶたと口の距離に注目

どのタイプも、耳は目の高さに合わせて描きます。

基本のキャラ

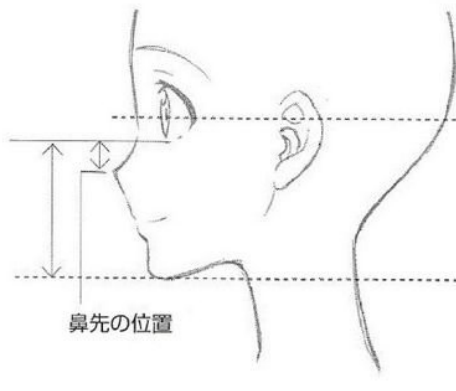
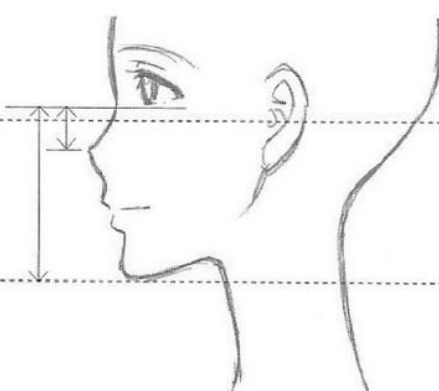
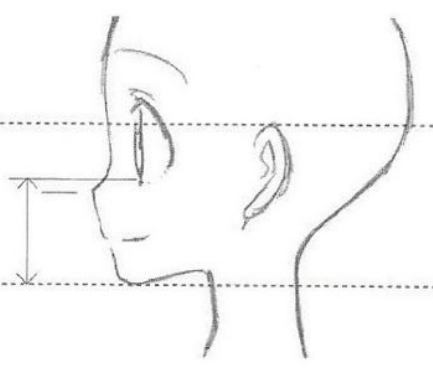
※鼻の下から口までの距離があり、口からアゴの距離も控えめです。

大人・お姉さまキャラ

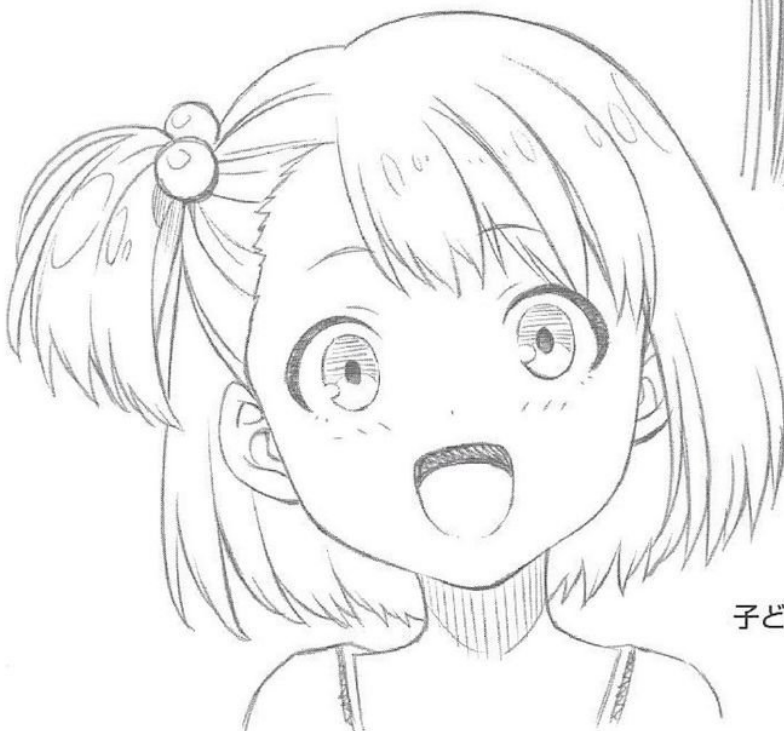
目と口の距離を長くとります。また、肩幅を顔のサイズに合わせて描くことを想定して首の太さや長さを描きます。

子ども・妹キャラ

目と口の距離を短くします。

バランスの描き分け 3

● 下まぶたと鼻先の距離に注目

大人キャラは目の下から鼻先までの距離も、あごまでの距離も長く、面長を意識します。

子どもキャラは目のすぐ下に鼻先があります。また、あごまでの距離も短く描きましょう。

目の下まぶたと鼻の距離の違い。キャラごとに目と鼻の距離を決めておきましょう。口を開けた顔や斜め向きの場合、鼻の位置が決め手になります。
基本のキャラ
大人・姉キャラ
子ども・妹キャラなど

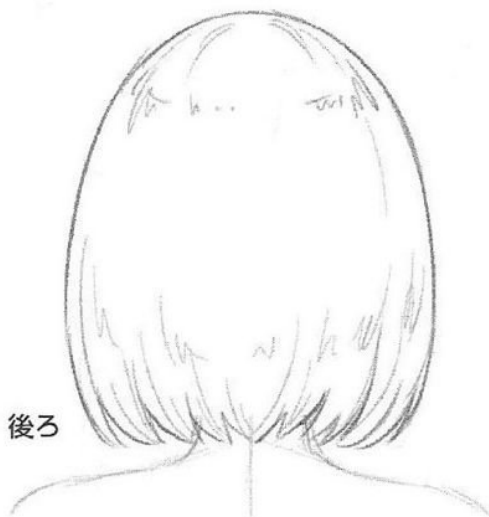
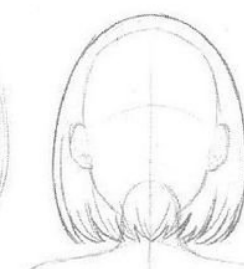
コラム

キャラデザワンポイント

ヘアスタイルの4面図を描こう

同じキャラを描く必要があるときは、何点か違う向きの顔を描きます。通常、3面図は「正面・横・後ろ」ですが、キャラの場合は「正面、横、斜め」を基準として、真後ろからのものを加えて4点描いておきます。

正面

斜め

横

後ろ

髪の毛の分け目、流れ、頭がい骨からの距離（ボリューム）がなるべく同じになるように気をつけましょう。

9784798618524
1922371019001
ISBN978-4-7986-1852-4
C2371 ¥1900E
定価：本体1,900円＋税